
NINTENDO ¡¡NUEVA!! Wii DS
N GAMER
LA REVISTA INDEPENDIENTE DE NINTENDO
ZACK & WIKI
CAPCOM RESUCITA LA AVENTURA
¡¡A FONDO!! RESIDENT EVIL
EL REY de la lucha libre ahora en tu Wii
SMACK DOWN VS RAW 2008
¡LAS 45 CRÍTICAS MÁS EXIGENTES!
STAR WARS THE FORCE UNLEASHED FIRE EMBLEM BATTALION WARS II DEMENTIUM: THE WARD
CONTRA 4 MARIO KART NIGHTS NO MORE HEROES A.S.H. FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE 2
SUPER SMASH BROS DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3 TRAUMA CENTER GEOMETRY WARS
NINJA GAIDEN RAYMAN RAVING RABBIDS 2 TOMB RAIDER ANNIVERSARY POKEMON MARIO PARTY
GHOST SQUAD CHRONOS TWIN CALL OF DUTY 4 TRAINING FOR YOUR EYES Y MUCHOS MÁS...
SORTEAMOS UNA NINTENDO DS Y 20 JUEGOS DE JAM SESSIONS
GLOBUS
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT.
8 413042 502166 000003



3+
www.pegi.info
COMPARTE LA FIESTA CON TUS AMIGOS!
1 Tarjeta de juego
MARIO PARTY DS
NINTENDO DS lite
MIC
MULTI
TOUCH
Cuando Mario tiene una fiesta, nadie quiere quedarse fuera. Y menos ahora, porque en Mario Party DS ¡4 amigos podéis jugar con una sola tarjeta!
Utilizad los Stylus, botones y micrófonos de vuestras Nintendo DS para ayudar a Mario y toda su banda a vencer al malvado Bowser, a través de 5 juegos de mesa temáticos y 70 divertidos minijuegos. ¡Os lo pasaréis en grande!
Con Mario Party DS la fiesta está servida. ¿Vas a perdértela?
4 jugadores
www.nintendo.es

NGAMER

NÚMERO 3

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Redactor Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Sara Borondo, Ramón Méndez, Pablo G. Taboada, Santiago Quiñones y Carlos González

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Esther Codina
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: Jesús Torras
jtorras@globuscom.es
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: David Ortega
Internet: Cani Montes
Sistemas: Oscar Montes
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 05/08 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es

Editorial



Los análisis no son manuales. No tienen que explicarnos exactamente qué funciones realizan los botones o cuál es su historia. La verdad es que en NGamer la nota, pese a ser importante, no es lo primordial. Son los análisis los que determinan si nos merecemos vuestras felicitaciones o vuestras críticas. Una nota es un mero número orientativo que no es capaz de resumir lo que hacen las letras, que ayudan a los que no conocen un título, y dividen a los aficionados a él. Un juego puede gustarnos mucho, y no alcanzar la excelencia. De hecho, muchos de los títulos que a mí mas me gustan no llegan al 80 en medias mundiales ¿Tengo mal gusto entonces? No lo creo, si no, no me divertiría tanto...

ALEJANDRO PASCUAL REDACTOR
apascual@globuscom.es

EN PORTADA



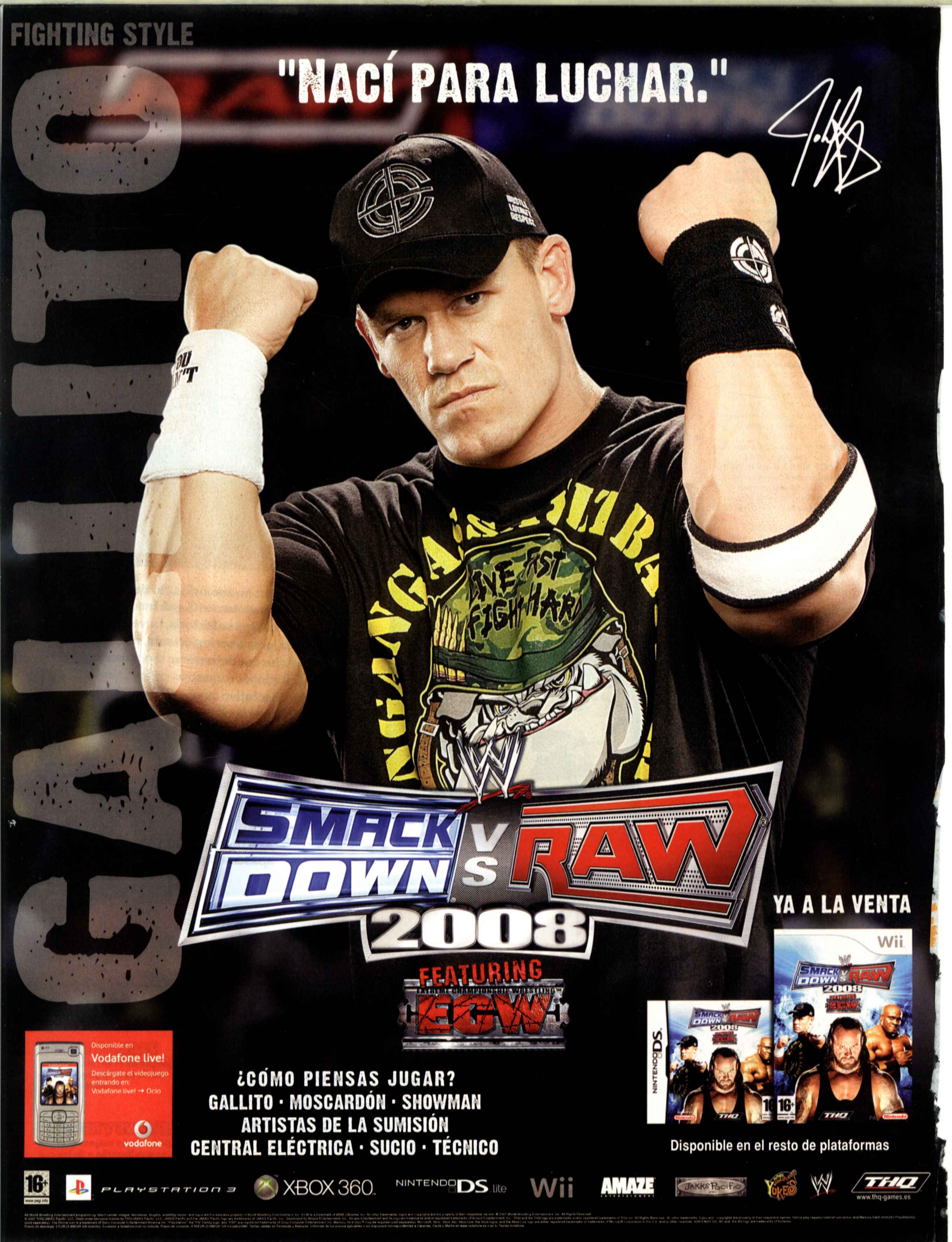
SMACK DOWN VS RAW 2008 P.40
Un juego divertido que, sin grandes complicaciones llena de acción la pantalla. Su éxito en otras plataformas le asegura una buena acogida. Ahora puedes disfrutarlo en tu Wii.

SORTEOS P.32
Hazte con una DS y juegos de Jam Sessions (sorteamos 20). Además mira atentamente el fórum, allí encontrarás otros sorteos, y si tu carta es la mejor, también puedes llevarte juegos.

EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA

ZACK & WIKI P.12
Los juegos de aventura vuelven, por la puerta grande, de la mano de Capcom.

PREVIEWS Y REVIEWS
Los análisis más exigentes de los juegos que llegarán y de los que ya te puedes comprar.



FIGHTING STYLE
GALLITO
"NACÍ PARA LUCHAR."
SMACKDOWN VS RAW 2008
FEATURING ECW
YA A LA VENTA
Disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en:
Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
Disponible en el resto de plataformas
16+
PLAYSTATION 3
XBOX 360
NINTENDO DS lite
Wii
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es

Concursa y gana una DS y uno de los 20 juegos que sortemos
SORTEO JAM SESSIONS PÁGINA 32

NINTENDO ¡¡NUEVA!! Wii DS
NGAMER
LA REVISTA INDEPENDIENTE DE NINTENDO
ZACK & WIKI
¡¡A FONDO!! RESIDENT EVIL
EL REY de la lucha libre ahora en tu Wii
SMACKDOWN VS RAW 2008
¡LAS 45 CRÍTICAS MÁS EXIGENTES!
SORTEAMOS UNA NINTENDO DS Y 20 JUEGOS DE JAM SESSIONS

Lo mejor de este número

PREVIEW ZACK & WIKI PÁG 12

REVIEWS RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES PÁG 36

FINAL FANTASY SCRYSTAL CHRONICLES PÁG 52

¡¡¡Cumpleaños!!! Un año de Wii

"Por favor, no hagas una tarta tan fea"

Número 3

Sumario



NGEXPRÉS

NOTICIAS RUMORES DATOS OPINIONES

MÁNDANOS LO QUE QUIERAS REVISTANGAMER@GLOBUSCOM.ES

¡VAYA TELA!

ESTE MES **1** USO DEL LADO OSCURO **121** ESTRELLAS **3.000** SOLIDADOS DESTRUIDOS EN BIKINI **1** FLOJUCHO CLIP DE PLÁSTICO

CITA DEL MES
"Es Chameleon Twist 2 una vez más"
Usuario del foro de Gamefaqs escribiendo sobre Mario Galaxy

LO MÁS
- Mario y Sonic
- Guitar Hero III
- Mario Galaxy
- Lego Star Wars
- Zelda DS

5 COSAS QUE APRENDERÁS CON EL NGEXPRÉS DE ESTE MES **01** La Wii adora a Animal Crossing **02** Los zombirs están de moda gracias al Zapper **03** Los rumores son geniales y casi siempre falsos **04** El miedo, si es en Wii, es dos veces miedo **05** Las fechas de 2008 aún no están claras, así que no es culpa nuestra.

GRANDE EN EL 2002

El mundo de Animal Crossing

Tortimer, Tom Nook y los malos se preparan para saltar al online

Se rumorea por ahí que el próximo *Animal Crossing* para Wii va a ser un juego multijugador masivo online. Claro que ¿estamos hablando de la respuesta de Nintendo a *World of WarCraft* o se trata de… algo completamente diferente? Desde luego no tiene nada de juego típico. Gira todo en torno a compartir, criar y comunicar, en lugar de los objetivos tradicionales. Pasaron años antes de que Nintendo se atreviera a lanzarlo fuera de Japón, y cuando la revista NGC lo analizó para la GameCube, hizo notar que se trataba de "un juego online que en realidad no es online".

Pequeños pasos

Wild World para DS dejó claro que, hasta cierto punto, sólo los aspectos verdaderamente cruciales de la funcionalidad social del juego permanecen como marca distintiva de cada versión. Ambos títulos permiten que cuatro personas vivan en el mismo pueblo, pero sólo la versión para GameCube permite que cada residente posea su propia casa. Además debes vivir siempre solo. Los mensajes y regalos dejados por otros jugadores son la única prueba de su presencia. La versión para DS deja que hasta cuatro personas se encuentren, pero todos los demás residentes se quedan bajo techo, lo cual deja desierto el bosque. La interacción entre los jugadores sigue estando limitada.



Felices 'vacaciones' de parte del equipo de Animal Crossing. ¿Qué nos deparará?



Así que la promesa es que la próxima versión resolverá la cuestión del juego online... Eso podría implicar un mundo abierto que albergara a grandes comunidades, y en el que cada papel importante es desempeñado por un jugador humano. Si no será un regreso a las interacciones entre cuatro jugadores de la versión para GameCube, con las prestaciones on line de DS.

Por alguna razón, nos recuerda a Doña Rogelio

Sopesando lo que es factible conseguir con Wii y lo que podría realmente funcionar en un juego *Animal Crossing*, nosotros admitimos que la verdad seguramente se encuentra entre esos dos extremos.

No tan masivo

Al contener tanta gente en una ciudad, sobre todo si parte son extranjeros, podría verse arruinada la sensación de propiedad que obtienes al explorar y personalizar tu pueblo. Puede sonar algo trivial, pero el juego simultáneo puede despertar algunas rivalidades frustrantes si se permite el acceso a grupos de otros jugadores.

En vez de eso, probablemente se tratará de un pequeño pueblo con un número limitado de residentes humanos... seguramente no más de cuatro. El componente on line podría venir en forma de sistema de código para amigos. Serías capaz de invitar a tus amigos a visitar tu pueblo, igual que en la versión para DS, pero la diferencia estribaría en que podrías invitarles a que se mudaran. Si estuvieran de acuerdo, se harían con su propia casa completa, y podrían jugar como propietarios de casas de vacaciones, con independencia de si el residente original está online en ese momento. Cualquier cambio de la ciudad se sincronizaría en línea, y tendrías la opción de vetar a alborotadores.

El Oso Pensador no está seguro de cómo resultará este juego online multijugador

Comercio y más

Otras funciones en línea podrían ser un mercadillo global, en el que los jugadores podrían labrarse fortunas comerciando con hortalizas a través de las fronteras internacionales. Las últimas noticias sobre tu pueblo podrían enviarse a tu teléfono móvil, tu dirección de correo electrónico... o simplemente aparecer en el menú de tu Wii como recordatorio. Además, por supuesto, nos encantaría vivir bajo las condiciones climatológicas para las que tu ciudad está pensada. Esperamos tener más que contarte al respecto el año que viene... mientras, tened paciencia.

Nos recuerda a alguien, pero no sabemos bien a quién

¡ESPECULACIONES APASIONANTES!

EL REGRESO DE LOS HÉROES

Les damos la bienvenida por su vuelta a la Wii en 2008... ¡y no nos referimos sólo a Super Smash Bros Brawl!

SONIC

La mascota de Sega era la encarnación de todo lo que representa la oposición a Nintendo. Nosotros desdeñamos sus sombríos avances y él aun así permaneció ahí, agitando el dedo y con cara de malas pulgas por alguna razón. No le prestamos ninguna atención. Aunque también hay que decir que a él no le importó.

Pero las cosas son distintas ahora, y pese a aparecer en prácticamente todos los formatos para los que tiene a su alcance una licencia, Sonic está seguramente mejor vinculada a las plataformas de Nintendo. Sus juegos son bastante buenos sobre DS, y al menos da lo mejor de sí mismo con la Wii. El año que viene no pasará sin que haga nuevos acólitos con esta marca.

Sonic Riders Zero Gravity desempeña el único papel estelar confirmado para nuestro erizo favorito... pero la gran noticia es que se espera el anuncio de una auténtica aventura 3D Sonic, si no su lanzamiento comercial, a lo largo de 2008.

Sonic regresará a la Wii en 2008, pero... ¿cuántas veces?

LINK

Un nuevo juego *Zelda* está siempre entre los títulos que cabe esperar con más expectación. Desafortunadamente, tienden a tardar 500 años en producirse, e incluso la más modesta actualización de una aventura anterior llega sólo tras meses espera.

Una solución potencial al problema es animar algunos de los juegos *Zelda* más antiguos. Es una táctica que no han explorado en el pasado, aunque a menudo han aparecido porciones enteras de juegos en diversos formatos. Tras percibir el éxito de las versiones 3D de Square de los primeros juegos *Final Fantasy*, el primer *Zelda* cuyo remake 3D se está considerando es *A Link to the Past*. El productor Eiji Aonuma dijo que es una posibilidad, pero no especificó si se refería a la Wii o a la DS.



¿Un enlace al futuro, quizá? ¿Se decantará Nintendo por los remakes retro?

ESTE NÚMERO









LA BELLEZA HECHA RPG

FRAGILE

Más esperanza para el género

Mucha gente tenía sus dudas sobre el género de los RPG para Wii. Y frente a los intentos que están por llegar, con Fire Emblem en el terreno táctico, o Final Fantasy, Fragile se convierte en el exponente de la innovación que todo podríamos esperar.
El hehco de que esté desarrollado por Tri-Crescendo es un seguro de vida. Fragile nos pone en la piel de Seto, en un mundo que ha perdido su luz. El uso del mando nos llevará a manejar una linterna, a la resolución de puzzles y a los clásicos ataques, magias y uso de objetos. Le seguiremos la pista.









El diseño de *Fragile* nos tiene encadilados. No nos sorprende en absoluto, Tri-Crescendo, los creadores de *Eternal Sonata*, está detrás del proyecto.

ÉCHATE UNAS RISAS

SURFEANDO

Frenesí de rumores por internet

La fuente más prolífica de rumores sobre los videojuegos on line ahora mismo es un misterioso blogger que responde al nombre de Surfer Girl, que bien podría no ser ni surfista ni tampoco chica, pero que desde luego sabe cómo hacer que la gente hable. Su bitácora es leída como si fuera un catálogo de profecías dictadas por el Nostradamus de los juegos, e incluye afirmaciones tan llamativas como las siguientes:

- *No se lanzará ningún* Animal Crossing *on line multimedia fuera de Japón.*
- *Un personaje de Capcom podría aparecer en* Smash Bros Brawl.
- *Un juego de* Mega Man *exclusivo para la Wii está camino de salir el año que viene.*
- Bob Ross Joy of Painting *todavía se está debatiendo entre distribuidores.*
- *Habrá nuevo* Skies of Arcadia *para Wii.*
- *No habrá versiones para la Wii de* Excitebike, 1.080º Snowboarding, Luigi's Mansion *ni* Wave Race.
- *Sí que existe una versión de* F-Zero *para Wii actualmente ya en desarrollo.*
- *Ya hay una secuela de* Beyond Good & Evil *en camino para la Wii.*
- Surfer Girl *'demostró' su acierto anunciando el nuevo juego* Cazafantasmas *cuatro días antes de que apareciera la primera información en la revista Variety.*

CUANDO SALE...



Wii

JUEGO	LANZAMIENTO
Geometry Wars Galaxies	18 Ene
Ghost Squad	25 Ene
NiGHTS	25 Ene
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3	25 Ene
De Blob	Feb
Destroy All Humans: 3	Feb
MX vs ATV Untamed	Mar
Worms: A Space Oddity	Mar
Harvey Birdman	2008
No More Heroes	2008
Spiderwick Chronicles	2008
Blast Works	2008
Pro Evolution Soccer Wii	2008
Secret Files: Tunguska	2008
Totally Spies	2008
Star Wars: The Force Unleashed	2008
Mario Kart Wii	2008
Super Smash Bros Brawl	2008
Harvest Moon Wii	2008
Civilisation Revolution	2008
Sega Bass Fishing	2008
Sega Superstars Tennis	2008
Iron Man	2008
TNA Impact	2008
We Love Golf	2008
Speed Racer	2008

DS

JUEGO	LANZAMIENTO
Geometry Wars Galaxies	18 Ene
Medal of Honor Heroes 2 (retrasado)	Feb
Miami Nights	Feb
De Blob	Feb
Powershot Pinball Constructor	Feb
The Sun Crossword Challenge	Feb
Mario & Sonic en los JJ.OO	2008
Bleach: The Blade of Fate	2008
Advance Wars: Days Of Ruin	2008
Fire Emblem	2008
Final Fantasy IV	2008
Viva Piñata	2008
Professor Layton	2008
Apollo Justice	2008
Cooking Mama 2	2008
Dragon Quest Monsters Joker	2008
Dragon's Lair	2008
Pinball Dreams	2008
FF Crystal Chronicles: Ring Of Fate	2008
Spectrobes II	2008
Sonic RPG	2008
Civilization Revolution	2008
Runaway 2: El Sueño de la Tortuga	2008
Sudoku For Kids	2008
Harvest Moon: Island Of Happiness	2008

DESTACAMOS

Con la industria de los videojuegos consumida por la fiebre navideña, la mayoría de las fechas de lanzamiento e del año que viene está por confirmar. Incluso afinar las fechas con un mes o dos de adelante ya sería un gran paso. De manera que nuestro juego favorito para 2008 es actualmente Geometry Wars. No sólo es magnífico sino que está confirmado para el 18 de enero.

MÁS MUERTOS EN Wii

HOUSE OF THE DEAD

El clásico de recreativa regresa a casa

SEGA ha confirmado que House of the Dead 2 y 3 tendrán una versión para Wii. La moda de shooter arcade regresa de la mano del Zapper y, suponemos, con un par de extras.





El zapper está trayendo mucho remake, pero veremos qué hay de nuevo.

El horror

El infierno de la torre y el peor atasco del mundo.

Mientras nos preparamos para una segunda navidad consecutiva de falta absoluta de existencias de la Wii, otra compañía se ha dado cuenta del error de confinar un juego de desarrollo costoso solamente en las plataformas 360 y PS3.

Alone in the Dark de Atari es el último título que se ha sumado a la tendencia de seguir al dinero hacia la consola más dinámica del mercado... lo cual es genial para nosotros, ya que refuerza el mensaje de que vale la pena de verdad jugar con ella. Situado en Nueva York, se trata de un juego de terror y supervivencia que se resuelve en torno a un 'secreto pasmoso' enterrado en Central Park. Estructurado como una serie de televisión, se divide en episodios que van creando la tensión que cristaliza en un final espectacular.

Vimos en Leipzig la versión para la 360,y quedamos impresionados. Ofrece situaciones de duda hasta el último momento y localizaciones horripilantes, con una dinámica de juego de tipo puzzle que implica la manipulación de objetos en 3D. Puedes recoger cosas, examinarlas mientras te mueves y hacerlas girar justo en torno a la cabeza de tu personaje. Es sencillo hacerse con sus sticks analógicos dobles, pero a nosotros definitivamente nos parece que es algo que no encaja muy bien con la Wii. Ya verás como sí.





Una torre infernal y el peor tráfico que hayas visto nunca.

GUITAR HERO III
LEGENDS of ROCK

Llega un nuevo Guitar Hero con **guitarras inalámbricas**, un nuevo modo **"Guerra"** para combatir con tu guitarra en duelos espectaculares y sobre todo, la mejor banda sonora con canciones como:

AVALANCHA - Héroes del Silencio

Paint It Black - Rolling Stones
Cherub Rock - Smashing Pumpkins
Sabotage - Beastie Boys
The number of the Beast - Iron Maiden
Wellcome to the Jungle - Guns N' Roses

Ruby - Kaiser Chiefs
Rock you like a hurricane - Scorpions
Same Old Song and Dance - Aerosmith
Anarchy in the U.K. - Sex Pistols
Black Magic Woman - Santana
One - Metallica
The seeker - The Who
Evenflow - Pearl Jam









PLAYSTATION 3

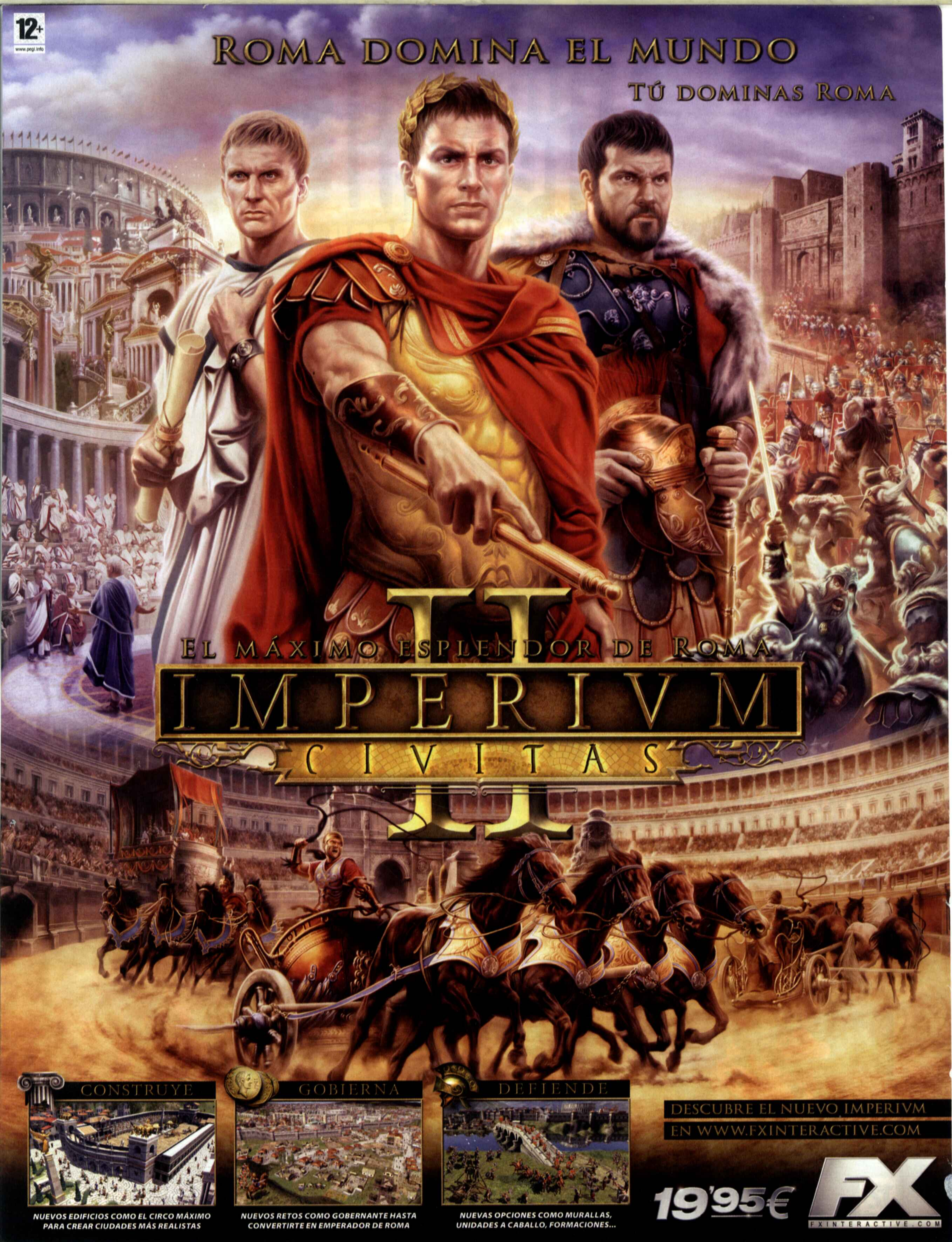


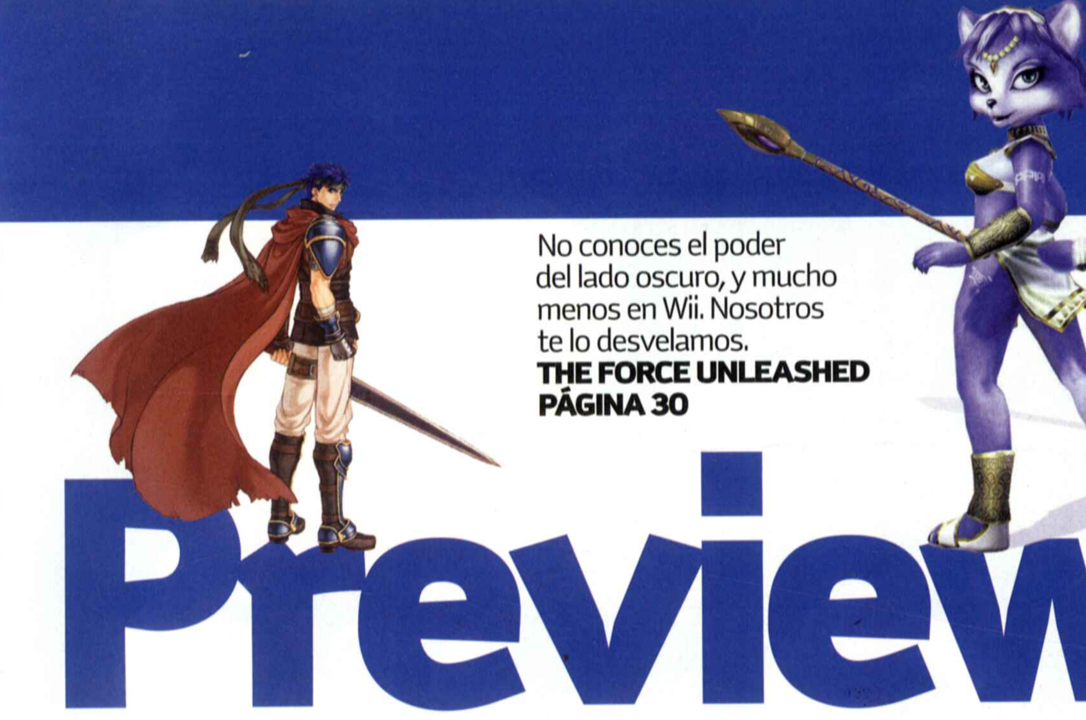









12+
www.pegi.info
ROMA DOMINA EL MUNDO
TÚ DOMINAS ROMA
EL MÁXIMO ESPLENDOR DE ROMA
IMPERIVM
CIVITAS
II
CONSTRUYE
NUEVOS EDIFICIOS COMO EL CIRCO MÁXIMO PARA CREAR CIUDADES MÁS REALISTAS
GOBIERNA
NUEVOS RETOS COMO GOBERNANTE HASTA CONVERTIRTE EN EMPERADOR DE ROMA
DEFIENDE
NUEVAS OPCIONES COMO MURALLAS, UNIDADES A CABALLO, FORMACIONES...
DESCUBRE EL NUEVO IMPERIVM
EN WWW.FXINTERACTIVE.COM
19'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM



No conoces el poder del lado oscuro, y mucho menos en Wii. Nosotros te lo desvelamos.
THE FORCE UNLEASHED
PÁGINA 30

Previews

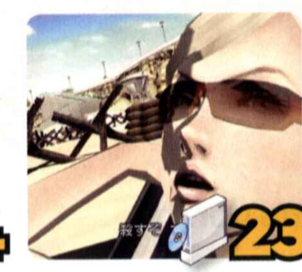




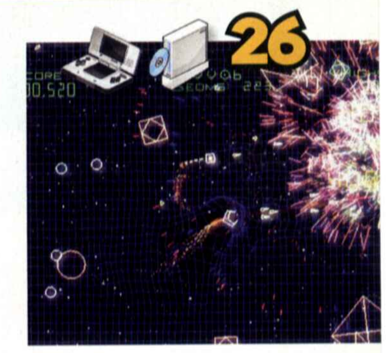


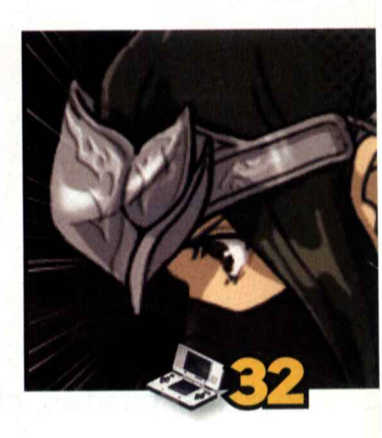






EN ESTE NÚMERO...





LO ÚLTIMO PRESENTADO PARA NINTENDO

Por fín hemos podido jugar a algunos de los títulos que marcarán el pistoletazo de salida al 2008. En portátil, Ninja Gaiden promete hacernos pasar buenos momentos mientras que Wii no se enfría. Zack & Wiki y Battalion Wars están a la vuelta de la esquina y Star Wars y su infomación a cuentagotas nos hacen pensar en un futuro inmejorable.







A toda vela: Zack podría ser la caricatura de Jack Sparrow, aunque no le encontramos parecido al mono... ¿Orlando Bloom?

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **DESARROLLA** CAPCOM **SALIDA** ENERO 2008

ZACK & WIKI

Puzzles, piratas, chocolate y un mono dorado.

Aventura gráfica. Es el género que se le está atribuyendo a este indeterminado título. Quizá le viene atribuido por su condición de point 'n' click, pero si alguien espera un menú de acciones o una moderna rueda que haga dicha función, no lo encontrará en este título. Porque *Zack & Wiki* es un juego muy personal y no merece ser comparado. El aprendizaje de las funciones del Wiimote son una aventura en sí misma. Desde la minimalista sensación de ser tú mismo quien estás abriendo un paraguas hasta acciones más complicadas que conllevan una recompensa mayor.

Tras un primer contacto, el ritmo de juego comienza a aumentar uniformemente, lo cual significa que los primeros minutos del juego, acompañados de tutorial, son tan lentos como necesarios. De hecho, a lo largo de la aventura, es posible que hasta los eches de menos. Porque si algo tiene *Zack & Wiki* es la capacidad de permanecer en silencio. Si no sabes cómo resolver determinada situación, el juego te abandona frente al enigma, y todos permanecen callados. Todo dependerá de tu inteligencia y de tu habilidad para encontrar la clave de un puzzle, que posteriormente resolverás con un determinado movimiento de Wiimote. Y esta es la mayor satisfacción que ofrece el juego; todo tiene una solución lógica. Averiguarla depende de ti. Pero una vez que lo logres, no podrás evitar querer jugar otra fase.



Creemos que necesita un espejo cuando se pinta los labios





Recomponiendo

Esa es la premisa de *Zack & Wiki: En Busca del tesoro de Barbaros*. Un argumento básico, cargado de momentos especiales. Unos personajes carismáticos en los que, pese a no pegar con el estilo de Capcom, vemos claramente la mano que sujeta la pluma. Desde el obtuso mono dorado – Wiki- que nos acompaña, hasta el propio Zack echando mano al chocolate siempre que tenga ocasión.

Y estos dos amigos se encontraran con un tercero que es quien da nombre a la aventura. El pirata Barbaros es un legendario bucanero que sufrió una maldición y fue encerrado en un cofre. Si queremos recomponer a Barbaros tendremos que encontrar cada una de las partes de su cuerpo, de modo que cada una de ellas formará una misión y un determinado puzzle.

La base del éxito

El rey de la fiesta es el Wiimote. Se trata de uno de esos juegos que sin él no tendría sentido. Los puzzles que hemos podido probar así lo dictaban. La tónica básica de cada uno de ellos será encontrar una llave que abra la puerta que esconde el tesoro. En ocasiones, tan difícil como hacerte con esta llave será el llegar hasta el propio cofre. Fuera de este planteamiento no existe más escenario. ¿Veis por qué no es una aventura gráfica? Los escenarios no están unidos entre sí, cada uno, independientemente del otro, tiene su principio y final, de modo que los puzzles no se alargan y, si en algún momento te quedas atascado, siempre puedes probar con otro.

Zack & Wiki es un juego especial. Desde su baile de colores hasta el hecho de necesitar de una Wii desesperadamente, el juego redondea una experiencia concienzuda, bien planteada y lo suficientemente divertida para no atorarse. Si queréis comparaciones siempre podréis hablar de un *WarioWare* extenso o de un *Monkey Island* en miniatura, pero, dentro de su género indefinido, *Zack & Wiki* no tiene rival.

Los niveles se dividen en los diferentes elementos y los escenarios típicos de todos los juegos: ambientes selváticos, de hielo, volcánicos, etc.



Mírale los ojos; es el estilo anime a lo Capcom. Eso sí, Wiki, el inestimable mono dorado, no cambia de expresión por nada del mundo.



Esta pirata lo mismo está enfadada que contenta. Nos pondrá en algunos apuros, pero nada que con el Wiimote no solucionemos.



LOS PUZZLES DE ZACK

En los mundos de Zack, nuestros infatigables amigos se encontrarán con...



LA PALA

Tendremos que usar el Wiimote como si de una pala se tratase. Sólo podremos llevar un objeto a la vez con lo que será primordial saber qué objeto llevar en cada momento.



MANDO HORIZONTAL

A veces tendremos que sujetar el mando de Wii de esta forma para conservar el equilibrio. No creáis que siempre os dirán lo que tienes que hacer, en eso está la gracia.



PESCANDO

¿Una caña de pescar? Podría ser muy útil contra las criaturas de las profundidades. Aunque en este momento de la imagen no tenemos ni idea de qué movimiento usar.

Los escenarios genéricos en pantanos son el camino al lado oscuro.

Usa los frenos, Luke..

Prepárate para sentir el poder de la fuerza.

Como jefe malvado, rivaliza con nuestro jefe de redacción

PLATAFORMA: DS, WII **DISTRIBUCIÓN:** LUCASARTS **ESTUDIO:** KROME STUDIOS

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

No se trata de los ports que nos temíamos

Uno podría emocionarse por un juego como *The Force Unleashed*, si no fuese por el hecho de que Lucasarts desempeña perfectamente el papel del Imperio a la hora de ofrecer información. De todos modos, siempre hemos sido rebeldes, y hemos empleado trucos mentales Jedi para encontrar los mejores detalles que oiréis en mucho tiempo. ¿La buena noticia? El juego no tiene una pinta impresionante; tiene una pinta aún más impresionante.

Empezó su desarrollo como título de 360/PS3, y cuando se anunció para Wii, temimos la posibilidad de recibir un pobre port. Tranquilos: hemos oído que la versión para Wii no sólo mantiene la misma historia, sino que tiene sus propios niveles y elementos exclusivos que son más atractivos que Leia con bikini dorado[1]. Nos convertimos en el aprendiz secreto de Darth Vader entre los episodios III y IV, y le ayudamos a perseguir al último Jedi; algo nos dice que incluirá una "limpieza" de la Academia Jedi que no estará representada en ninguna otra versión.

La fuerza es fuerte en esta plataforma

También predecimos que habrá un "Modo Duelo" exclusivo, en el que dos Jedi pueden enfrentarse en la misma consola. Tal vez el modo principal preste esa atención a la cronología, pero, ¿qué os parece la oportunidad de enfrentar a Skywalker contra Darth Maul, o a Darth Vader contra Qui-Gon Jin? Sin duda es un aliciente que bien vale esta versión. En lo que respecta al sistema de control, tu personaje lleva un sable láser en su mano derecha (con el Wiimando), y usa la fuerza con su izquierda (nunchaco). Como sospechábamos, parece que el sable láser no se corresponderá al 100% con nuestros movimientos, haciendo uso de una serie de ataques predeterminados; pero zarandear a la gente con el nunchaco (y electrocutarles) debería ser suficiente.

Por último, ¿queréis ver a Darth Vader enfadado haciendo uso de todo su poder? Entonces deberíais esperar con impaciencia *The Force Unleashed*, el propio título ya lo dice.

¡MANTENTE ALERTA!

¿Y la versión DS? También predecimos algunos detalles jugosos para ella. Contendrá todo el argumento de *The Force Unleashed*, pero la perturbación más interesante que sentimos en la fuerza estaba relacionada con el sistema de control, que hace uso de la pantalla táctil para los ataques. Parece básico, pero, ¿y si se mezcla con un poderes de la fuerza? podría ofrecer situaciones realmente deliciosas.





1 A menos que sea la cuadriculada y terrible versión de Lego Star Wars, que consiguió acabar con millones de fantasías infantiles.



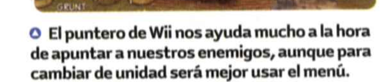
BATTALION WARS II

La guerra en Wii es distinta. La guerra en Wii es Battalion Wars.

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUCIÓN	**NINTENDO**
ESTUDIO	**KUJU ENTERTAINMENT**
LANZAMIENTO	**FEBRERO 2008**

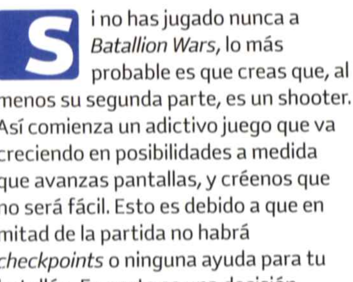


Las unidades antiaéreas tienen un punto estratégico fundamental. Cuidarlas será un objetivo, si no lo haces puedes pasarlo muy mal.



El puntero de Wii nos ayuda mucho a la hora de apuntar a nuestros enemigos, aunque para cambiar de unidad será mejor usar el menú.

Si no has jugado nunca a *Batallion Wars*, lo más probable es que creas que, al menos su segunda parte, es un shooter. Así comienza un adictivo juego que va creciendo en posibilidades a medida que avanzas pantallas, y créenos que no será fácil. Esto es debido a que en mitad de la partida no habrá *checkpoints* o ninguna ayuda para tu batallón. En parte es una decisión evidente. Peor sería que, al mermar tus unidades, el reintento resultara inútil. A medida que superas fases, tu unidades serán más variadas.



Los aviones nos darán algún quebradero de cabeza de vez en cuando. Los antiaéreos aquí son cruciales

La ayuda del Wiimote para ir seleccionando dichas unidades es bastante necesaria. Aunque no negaremos que los botones superiores habrían solucionado bien la faena.

Cuando presionas el botón C todo coge una nueva perspectiva, y es donde radica la verdadera esencia de *Batallion Wars*. La cámara se alejará, volviéndose más estratégica que nunca, y el control sobre el amplio campo de batalla será total[1].

En todo momento tendremos control sobre cada tipo de unidad. Así, los Grunt son los soldados perfectos de infantería contra varios tipos de enemigos. Los lanzallamas calcinarán a las tropas, los bazookas son útiles contra artillería pesada y los tanques y antiaéreos serán tan efectivos como escasos. Habrá que cuidarlos bien.

Es la estrategia en Wii, de la mano de Kuju. Pronto lo veremos en nuestro país, pero a día de hoy, la franquicia se presenta tan fresca como siempre.



Este tipo de batallas nos recuerda a *Final Fantasy*, pero quien haya jugado a *Fire Emblem* sabrá que no es más que la representación del combate táctico sobre tablero.

Si hay algo que impresiona es su secuencia de introducción. Nos gustaría ver un juego con esta calidad, o cercana, algún día...

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUCIÓN	**NINTENDO**
ESTUDIO	**INTELLIGENT SYSTEMS**
LANZAMIENTO	**PRINCIPIOS 2008**

FIRE EMBLEM

Nada nuevo bajo el emblema de fuego

Mucho tiempo desde su versión japonesa y muchas dudas son lo que separa este *Fire Emblem* de nuestras Wiis. Comenzando como la continuación de *Path of Radiance*, su anterior homólogo de Game Cube, lo cierto es que el título de Intelligent Systems no parece innovar en nada en particular, ni pretenderlo. Desde el uso del Wiimote a modo de pad clásico, hasta su apartado técnico poco destacable (salvando, eso sí, su magnífica introducción CG) no hay más aliciente en su interior que el gusto por seguir fiel a su sistema de batalla y la historia que nos cuenta.

Guerra perdida

Esta continúa tres años después de los acontecimientos narrados en *Path of Radiance*, con la guerra perdida, Crimea camina a sus anchas, y en la piel de Sothe y Micaiah (una enigmática chica de pelo plateado) tendremos que hacerles frente para restaurar la paz.

No se espera ningún cambio a nivel técnico, ya que su versión japonesa vio la luz hace bastante tiempo. El aliciente entonces será su duración, prácticamente doblando en horas a la edición anterior, añadiendo nuevas armas y magias con las que combatir y el sistema de trabajos, que sigue fiel al original, manteniendo las habilidades exclusivas de los personajes, aunque con algún cambio significativo.

No hay duda de que estamos hablando de un juego de primera hornada para Wii (algunos dirán que finales de Gamecube) que no aprovecha su potencial técnico ni jugable y en el que su retraso no sólo ha mellado su vitalidad, sino también nuestras ganas de jugarlo.

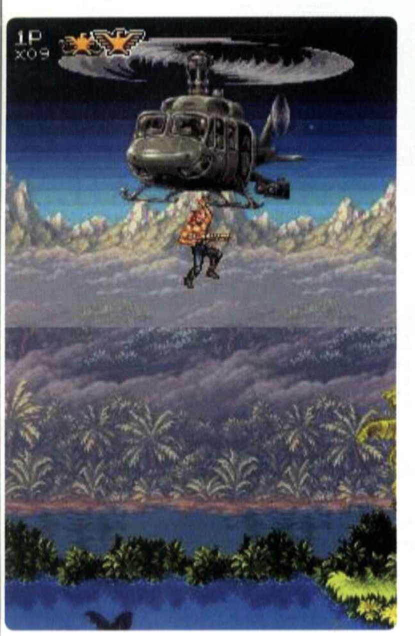


El diseño de Sothe es espectacular. Si algo tiene *Fire Emblem*, son sus personajes

1 Aquí el usuario tendrá que decidir, como en muchos casos, si prefiera la eficacia de la cámara alejada, o la estética de la cámara en tercera persona.

CONTRA 4

Guerra imposible en pos de la salvación humana



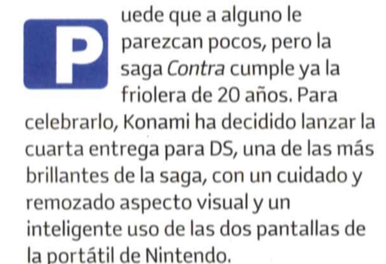
La dificultad es muy elevada incluso en sus configuraciones más simples, pero eso no le resta capacidad de diversión.



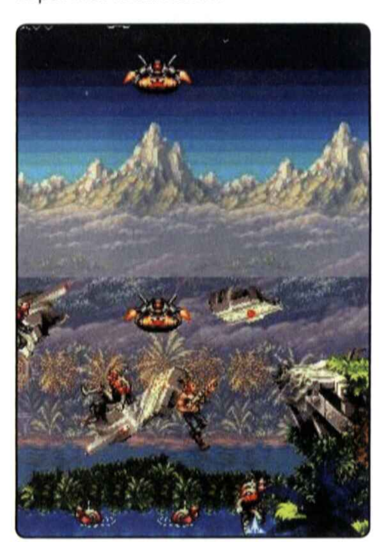
La doble pantalla le sienta perfecto a Contra, y las situaciones que se plantean la usan con eficacia y comodidad.



PLATAFORMA	**DS**
DISTRIBUCIÓN	**KONAMI**
ESTUDIO	**WAYFORWARD**
LANZAMIENTO	**POR DETERMINAR**



Puede que a alguno le parezcan pocos, pero la saga *Contra* cumple ya la friolera de 20 años. Para celebrarlo, Konami ha decidido lanzar la cuarta entrega para DS, una de las más brillantes de la saga, con un cuidado y remozado aspecto visual y un inteligente uso de las dos pantallas de la portátil de Nintendo.



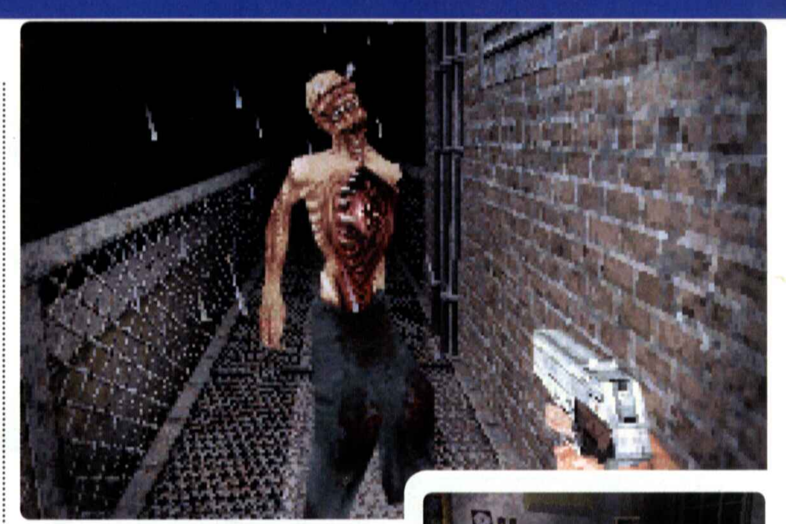
Habrá momentos en que la pantalla se llenará de enemigos. Es una de sus características.

La saga *Contra* nunca se ha caracterizado por ponerle las cosas fáciles al jugador, y esta entrega no es una excepción. El primer nivel ya es toda una declaración de intenciones, capaz de echar por tierra las ilusiones de los primerizos, a pesar de ser uno de los más fáciles del cartucho. Pero a pesar de su elevadísima dificultad, es un título divertido, que consigue incitar al usuario a reintentarlo una y otra vez; si se juega en compañía de un amigo, alcanza unas cotas de diversión todavía más altas.

Todo ello adaptado a DS en lo que a fluidez y gráficos más pulidos se refiere o al poder jugar dos usuarios con una sola tarjeta. Destaca el uso de la doble pantalla para presentar un escenario vertical que cubre más campo de acción, pero sin hacer uso de elementos táctiles y dejando el control, como debe ser para un título de estas características, en manos de los botones tradicionales.

Todo amante que se precie de la acción desenfrenada tendrá muy pronto una cita ineludible en Nintendo DSjaponeses. Y, aunque nos gustan esos gráficos cel-shaded estilizados, provocan que todo parezca un poco inacabado.

Aún así, esperemos hasta poder poner las manos encima de una versión de Opoona en un idioma que comprendamos antes de dar nuestro veredicto. El próximo mes, más.



En el capítulo 2 nos daremos una vuelta por los tejados de este extraño manicomio, y también será una buena oportunidad de conseguir algo mejor que esta pistola. Por ejemplo: una escopeta.

PLATAFORMA	**DS**
DISTRIBUCIÓN	**GAMECOCK**
ESTUDIO	**RENEGADE KID**
LANZAMIENTO	**POR CONFIRMAR**

Nuestro anónimo protagonista se levanta en una de estas lúgubres camas. Averiguar por qué será uno de los misterios... suponemos.

DEMENTIUM: THE WARD

Avanzando por interminables pasillos

La primera vez que uno se acerca a *Dementium : The Ward*, puede tener una sensación muy familiar a *Turok*[1], dada la intensa oscuridad que te envuelve y que te impide ver a un palmo de tus narices. Pero basta con encontrar la linterna para darse cuenta que no es un recurso técnico para acelerar cargas, sino porque los desarrolladores lo han querido así.
¿El motivo? Si quieres ver más allá de lo que la oscuridad te deja, tendrás que avanzar linterna en mano. Lo que te restará unos segundos a la hora de cambiar de arma. Una jugabilidad marca de la casa, igual que la introducción, tan fugaz que no sabemos muy bien si el desconcierto que provoca es intencionado.



Ese medidor indica la vida, pero son los puntos los que son fieles a nuestro estado.

Lo que está claro son los principios que la propia desarrolladora tenía en mente: DS puede ser una consola para dar miedo. Esos píxeles y texturas pobres pueden ser remodelados para dar un aspecto de lo viejo, sucio y oxidado que puede ser un manicomio.

Y lo cierto es que aunque el terror en los videojuegos sí empieza a requerir de un poco más de tecnología que la que ofrece *Dementium*, habrá ocasiones en que la conjunción del sonido y su visibilidad corta e impactante provoquen cierta sensación de incomodidad. No estaría de más algo más de contundencia en los efectos de sonido, en la aparición de enemigos y en nuestras armas.

Si por algo destaca *Dementium* es en lo poco que se parece a cualquier juego. Viene a nosotros como un soplo de aire fresco y putrefacto, dando vida a una DS estancada, a base de muerte, sangre y terror visceral. Demostrando que nuestra pequeña nos ofrece de vez en cuando esos tonos grises y apagados de sus primas lejanas. Y nosotros que se lo agradecemos...

1 En Turok no es oscuridad, sino una espesa niebla. Lo más curioso es que el equipo de Renegade Kid está compuesto por parte del equipo que creo Turok.



Auch Esto parece doloroso. Cada nivel empieza a pie, hasta que el niño llegue a un orbe brillante para transformarse en *NiGHTS*.



▲ Ambos niños necesitan a *NiGHTS* para escapar de sus temores. *NiGHTS* devuelve todo a su lugar.



▲ El rastro rosa te lleva hasta un pájaro que lleva la llave para acceder a la siguiente zona del nivel.

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUCIÓN:** SEGA **ESTUDIO:** SEGA **LANZAMIENTO**: ENERO

NiGHTS
JOURNEY OF DREAMS

La aventura de este juglar tiene un aspecto fantástico...

Durante el tiempo que hemos pasado recientemente con *NiGHTS*, vimos cómo el protagonista andrógino atravesaba cuevas para atrapar a un pájaro de sueños arco-iris, luchar contra un camaleón invisible que roba cartas, transformarse en un bote neumático y hacer bastantes giros para conseguir dejar en evidencia a cualquier parque de atracciones. En resumen, hay pocos juegos que tengan tantas ideas como NiGHTS. Además, cada enrevesado concepto consigue estar representado con una importante suntuosidad visual; aparte de *Galaxy*, no recordamos un juego tan seguro de su propio diseño artístico. Desde los molinos de viento a los salientes rocosos del primer nivel, se trata de escenas diarias con toques del mundo de los sueños. Los fans del original de Saturn no se esperaban nada menos; era el sistema de control lo que les preocupaba. Aunque los giros con el stick analógico parecen algo rígidos de momento, sigue siendo muy jugable. Probamos un sistema con el Wiimando que hacía que *NiGHTS* se moviese con el puntero, siguiendo hipnóticamente un cursor brillante por la pantalla, pero el stick nos gustó más.



▲ Aunque hay un camino prefijado en cada nivel, NiGHTS puede convertirse en un delfín, un cohete o un dragón para encontrar nuevas rutas a través de terreno.

Ven a volar conmigo

Mientras que el original basaba su longevidad en repetidas contrarrelojes y en superar récords, NiGHTS parece seguir el camino de Sonic y los Anillos Secretos de ofrecer diferentes objetivos. Hemos visto secciones de plataformas en las que jugabas con los dos niños sobre los cuales gira la historia[1]. Aunque estas secciones de salto resultaban engorrosas tras el juego aéreo, este toque de variedad sólo puede mejorar la oferta de la acción tradicional de *NiGHTS*. ¿Lo mejor de todo? Que sea tan incontestablemente jugable. Los orbes que brillan y suenan a medida que te haces con ellos, aros que producen sonidos eléctricos cuando los atraviesas, bellas melodías que recuperan las clásicas de Saturn con una gran belleza orquestal; este es el tipo de juego que sólo vais a encontrar en Wii.

Este bicho podría acompañar pronto a tus patatas fritas en el plato...

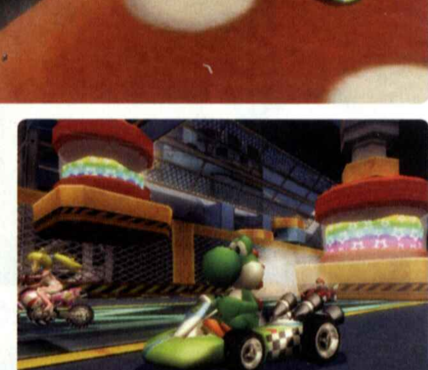
[1] Los niños en cuestión son William y Helen, y necesitan ayuda para superar lo que se nos ha dicho que es "el reto de crecer". También se ha descrito al juego como "una historia de coraje, esperanza e inspiración". Cursi como pocos, o bien sacado de una película de sobremesa. No os preocupéis; a pesar de esto, estamos seguros de que será bueno.

EL ENEMIGO EN MÍ



Los mejores momentos de la demo fueron tres impresionantes enfrentamientos contra jefes finales. Uno era un payaso que necesitabas guiar por una mesa de pinball; dejarle caer implicaba una rápida inmersión aérea intentando atraparle. Nuestro favorito es un camaleón que se escondía tras un velo de oscuridad que eliminabas lentamente logrando hacer un giro completo. Atravesando la oscuridad se dejaba expuesto al lagarto, vulnerable para recibir un duro golpe.







Es una pantalla estética pero aún así Peach aparenta estar gritando mientras adelanta al coche de Yoshi.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO EAD **SALIDA** 2008

MARIO KART

Introduciendo las motos en las carreras de karts

Una pregunta; si la Princesa Peach utiliza un traje de de licra mientras conduce su nueva y brillante moto en los coloridos circuitos de *Mario Kart Wii*, ¿qué se supone que llevará puesto Wario en las mismas condiciones? Francamente, entre nosotros, el simple hecho de imaginarnos a Wario embutido en un traje ajustado es un motivo más que válido para llenar el suelo de la oficina de vómitos. No digamos ya alguno de los variopintos personajes que pueblan el mundo de Nintendo, y en concreto, el de *Mario Kart*.

Pero sí, pese a que cada uno de los personajes tendrá dos karts básicos personalizables, como en entregas anteriores, ahora también podremos elegir motos. Por el momento sabemos que podremos disfrutar únicamente de carreras de motos en algunos sitios, pero lo que está claro es que en el multijugador se podrá elegir vehículo, mezclando estilos entre los oponentes. Sabiendo los pros y los contras del motociclismo, este podría ser uno de los mayores nuevos desafíos.



Las motos lucen bastante similares, pero los controles parecen ser muy diferentes.

¿Conducción sencilla?

Las motos tomarán las curvas mucho más suavemente que los karts, y además el uso de sus turbos hará más natural el pasar a través de otros corredores. No obstante, los pesados karts serán perfectos para echar las motos fuera de la pista y lanzarlas colina abajo, si bien habrá pequeñas zonas en los circuitos por las que sólo las motos podrán pasar[1]. Los atajos perfectos.

Y por supuesto está el tema del control. Mientras que seguramente funcione de maravilla con los karts... ¿podemos hablar con la misma seguridad de las motos? Tiene pinta de que los controles tradicionales funcionarían mejor para tomar las curvas en este último caso. Tampoco es necesaria una experiencia realista, y menos cuando suena similar a una tortura de la Inquisición el chocar en medio del circuito de Yoshi. El asunto preocupa, pero aún hay tiempo.



1 Pero desde luego ya que todos los circuitos son totalmente diferentes, esta es la vieja historia de usar los elementos correctos para conseguir una compenetración total y balancear las debilidades y resistencia para hacerlo competitivo.

Será agradable ver a Luigi en una moto deportiva y luciendo como un verdadero piloto.

SALTA A POR TU AMOR

Estamos bastante ilusionados por la posibilidad de volver a ver al fin la Pluma, power-up de Mario Kart 64 que permitía hacer un mega salto. Algunos de los karts han sido vistos en el aire sin un punto de lanzamiento, así que sólo puede significar una cosa: ¡vuelven los mega saltos! Además, si vamos a ver más circuitos clásicos de SNES, algunos como Mario Circuit 2 no podrían hacer uso de esta característica. Será mejor que crucemos los dedos para que podamos sentir finalmente qué sienten los pájaros al volar.









Cuando Sonic comenzó a utilizar la Flor de Fuego de Mario, a los cerdos les salieron alas




PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO EAD **SALIDA** 2008 (EUROPA)

SUPER SMASH BROS BRAWL

El juego del año, de la década y del siglo está más cerca...



Krystal podría aceptar. ¿Pero qué pasa con Prince Tricky?

Ochenta actualizaciones en la página oficial durante cuatro meses. Todas ellas oportunidades desperdiciadas de anunciar la inclusión de *Phoenix Wright* como personaje...

¿Pero para qué especular cuando lo anunciado ya nos ha dejado alucinados? Tras confirmar a Sonic como personaje jugable, el cabecilla de *Brawl*, Masahiro Sakurai, ha continuado con su goteo de información presentando un editor de niveles e incluso posibilidad de grabar partidas. ¡Y han incluido a Gray Fox! No jugable. Lástima.

Resalta tus movimientos

Con Wii, *Brawl* podrá guardar tres minutos de vídeo antes de explotar: esto son malas noticias para los fans de las 99 vidas, y buenas para quienes quieran enviar vídeos a sus amigos usando el servicio online de la consola. El sistema es perfecto, porque también puedes enviar estrategias para el *Target Smash*, por ejemplo.

E incluso pese al entusiasmo que podríamos tener por los niveles ya anunciados, más abajo os explicamos cómo será el editor de niveles. Podéis probarlo en una versión flash desde la dirección *tinyurl.com/2854k2*.

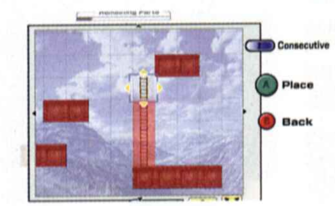
Otra noticia que asaltó la red -aunque sigue sin confirmarse-, es el hecho de que la actriz de doblaje Alexia Gliderwell, quien pone voz a Crystal en la saga *Star Fox*, ha declarado que dicho personaje estará en *Brawl*. Está de moda esto de que los actores hablen y den noticias. No se sabe si será como personaje jugable o si sólo actuará a modo de asistente. No pasa nada de todas formas: cuando *Rayman, Tony Hawk* y *Turok* sean confirmados, Krystal pasará a ser olvidada rápidamente.

DISEÑANDO NIVELES

"¿No os hará esto jugar para siempre?", decía Sakurai... y tenía razón. Las plataformas nos han cautivado con su aspecto geométrico. Eso no es todo, ya que además podemos enviar escenarios de una consola a otra e incluso Nintendo seleccionará diariamente un nivel que enviará gratuitamente a los usuarios.



COMENZANDO
Selecciona un fondo, el tamaño del nivel y la música. Te dejará un lienzo en blanco sobre el que trabajar.



SIENDO DETALLISTAS
Como en el canal Mii, podrás ampliar, reducir o girar las piezas para darles la proporción que veas oportuna.



Y FINALMENTE
Podrás guardarlos en una tarjeta SD, así que no tengáis miedo de perderlos si vuestra Wii se estropea.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Wii™



BULLY
HAZ TU RESERVA
CONS.

DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3

HAZ TU RESERVA
56.95€

FERRARI CHALLENGE
HAZ TU RESERVA
56.95€

GUITAR HERO 3
INCLUYE GUITARRA

86.95€

MARIO & SONIC OLIMPIC
56.95€

METROID PRIME 3

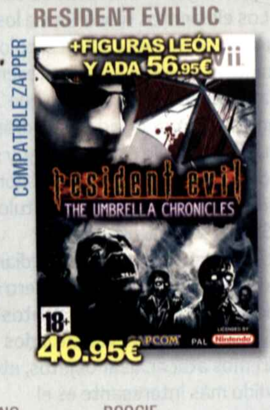
46.95€

NIGHTS

HAZ TU RESERVA
46.95€

POKÉMON BATTLE
COMPATIBLE POKÉMON NDS

46.95€

RESIDENT EVIL UC
COMPATIBLE ZAPPER

+FIGURAS LEÓN Y ADA 56.95€
46.95€

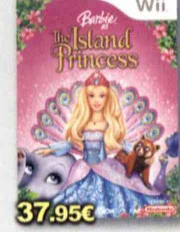
SUPER MARIO GALAXY
DISPONIBLE GUÍA OFICIAL

46.95€

WWE SMACK VS RAW 08
56.95€

ZACK & WIKI

HAZ TU RESERVA
CONS.

BARBIE ISLA PRINCESA

37.95€

BEE MOVIE

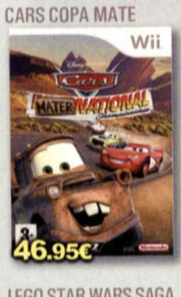
56.95€

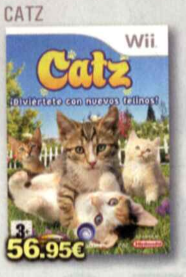
BIG BASS FISHING

42.95€

BOOGIE
INCLUYE MICRÓFONO

56.95€

CARS COPA MATE

46.95€

CATZ

56.95€

DOGZ

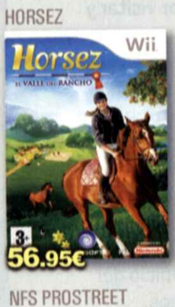
56.95€

ENDLESS OCEAN
29.95€

FIFA 08

56.95€

HIGH SCHOOL MUSICAL
INCLUYE MICRÓFONO
56.95€

HORSEZ

56.95€

LA BRÚJULA DORADA

46.95€

LEGO STAR WARS SAGA

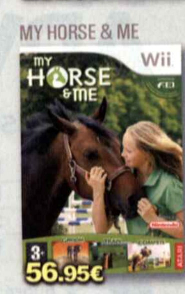
46.95€

LT ACME ARSENAL

37.95€

MI EXPERTO VOCABULARIO

46.95€

MY HORSE & ME

56.95€

MY SIMS

56.95€

NBA LIVE 08

56.95€

NFS PROSTREET
56.95€

NITRO BIKE

56.95€

EA PLAYGROUND

37.95€

QUIERES SER MILLONARIO

46.95€

RAYMAN R.RABBIDS 2

46.95€

SPIDERMAN AoE

56.95€

SUPER PAPER MARIO

46.95€

TABLE TENNIS

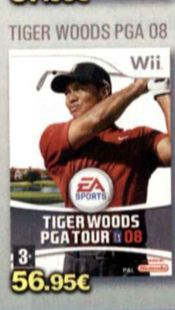
37.95€

LOS SIMPSONS

56.95€

SIMS 2 NÁUFRAGOS

56.95€

TIGER WOODS PGA 08

56.95€

TOMB RAIDER ANNIVER.

56.95€

TONY HAWK P.GROUND
56.95€

TRIIVIAL
42.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

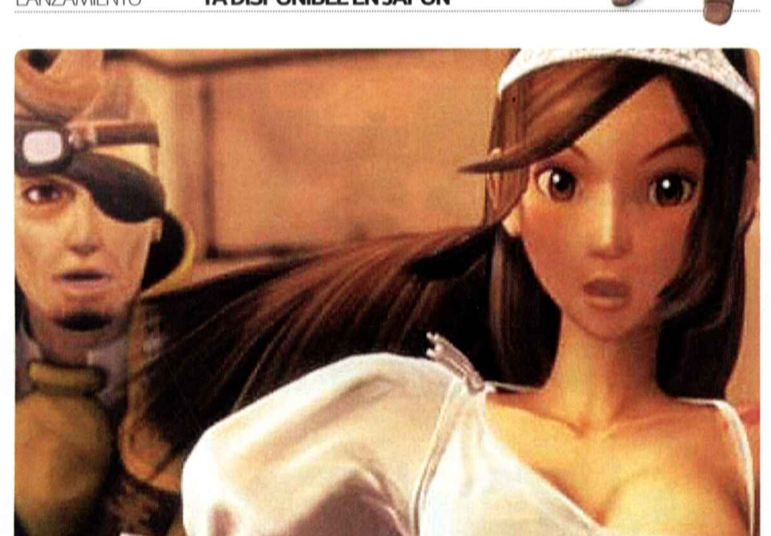


ARCHAID SEALED HEAT

Las cenizas de Final Fantasy dan forma a un preciosista SRPG

Uno de los tres estilos artísticos que encontrarás durante el juego

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	NINTENDO
ESTUDIO	MISTWALKER/RACJIN
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE EN JAPÓN



El creador de la saga *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, ha condensado en Nintendo DS sus más profundas fantasías con un RPG táctico que está llamado a convertirse en un nuevo clásico a la altura de los mejores *Fire Emblem*.

La historia nos llevará al reino de Mirinia, donde la princesa Aisya será pronto coronada como nueva reina. Pero en medio de la celebración surge el caos, una serpiente de fuego sume el lugar en un infierno y arrasa con la zona, convirtiendo a todo el mundo, excepto Aisya, en criaturas de ceniza.

Los elementos filosóficos a los que nos tiene acostumbrado el propio Sakaguchi, vuelven a estar presentes en la historia, con una trama que avanzará introduciendo giros drásticos al más puro estilo *Final Fantasy*, y se irá fundiendo con una jugabilidad donde reside toda la magia de este título.

Similar a *Fire Emblem* en su mecánica, nos moveremos mediante cuadrículas a modo de un tablero de ajedrez. Tendremos varios puntos para poder avanzar y una vez situados podremos atacar, usar objetos, etc. El añadido más interesante es el completo uso de la zona táctil, y es que todo el juego se podrá controlar mediante dicha pantalla, usada incluso para encadenar combos avanzados en las batallas. Gráficamente el juego promete explotar la pequeña portátil, para lo que se apoyará de un motor gráfico que fundirá 3D con 2D algo simples, todo envuelto en magníficas secuencias CGi y un diseño artístico que quita el hipo. Lo que hemos podido probar en su versión japonesa no deja dudas sobre su calidad: promete ser un nuevo clásico del género. Y viniendo de Sakaguchi (que también prepara una entrega para DS de *Blue Dragon*), es lo mínimo que podría esperarse.



Los pequeños sprites no acaban de estar en armonía con los fondos pre-renderizados.

FF TACTICS ADVANCE 2

La fantasía de Ivalice inicia su historia portátil

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	POR DETERMINAR
ESTUDIO	SQUARE ENIX
LANZAMIENTO	POR DETERMINAR

Square Enix nos sumerge una vez más en el mágico mundo de Ivalice, y nunca mejor dicho, ya que el protagonista de esta nueva odisea fantástica, Luso, se ve inmerso en ella de forma inesperada, al ser absorbido por un misterioso libro. Tras un prólogo que recuerda en gran medida a la primera entrega, nos introducimos en lo que se convierte en una nueva incursión en el género Tactics, que sin ofrecer demasiadas novedades consigue volver a resultar muy satisfactoria.

Luso llega a un mundo desconocido para él, y se ve involucrado directamente en una batalla, en la cual aprenderemos las bases del sistema de juego. Superado este primer escollo, llegaremos a una taberna donde descubriremos todos los entresijos de la historia, punto en el que comenzará el verdadero juego, que no se limita sólo a interminables combates, sino que contaremos con un buen número de pueblos por visitar y gente con la que hablar.

Llama gratamente la atención el hecho de que se mantenga el mismo sistema que en las demás entregas de la serie *Tactics*, de modo que enfrentarse a los nuevos retos y combates se convierte en un paseo para los ya acostumbrados a él. La gran novedad es el sistema de "reglas del juez", leyes establecidas al inicio del combate. Si las quebrantamos, sufriremos castigos como pérdida de objetos o mejoras como la posibilidad de resucitar a nuestros caídos.

Un título colorido, vistoso y que, a pesar de no innovar demasiado, consigue resultar atractivo por su interesante argumento y su agradable sistema de juego. Esperamos una versión en nuestro idioma para poder disfrutarlo al máximo.



La factoría Square Enix ha conseguido reciclar y poner al día la fórmula de la serie *Tactics* con acierto.

Los simbólicos chocobos también están presentes en la aventura





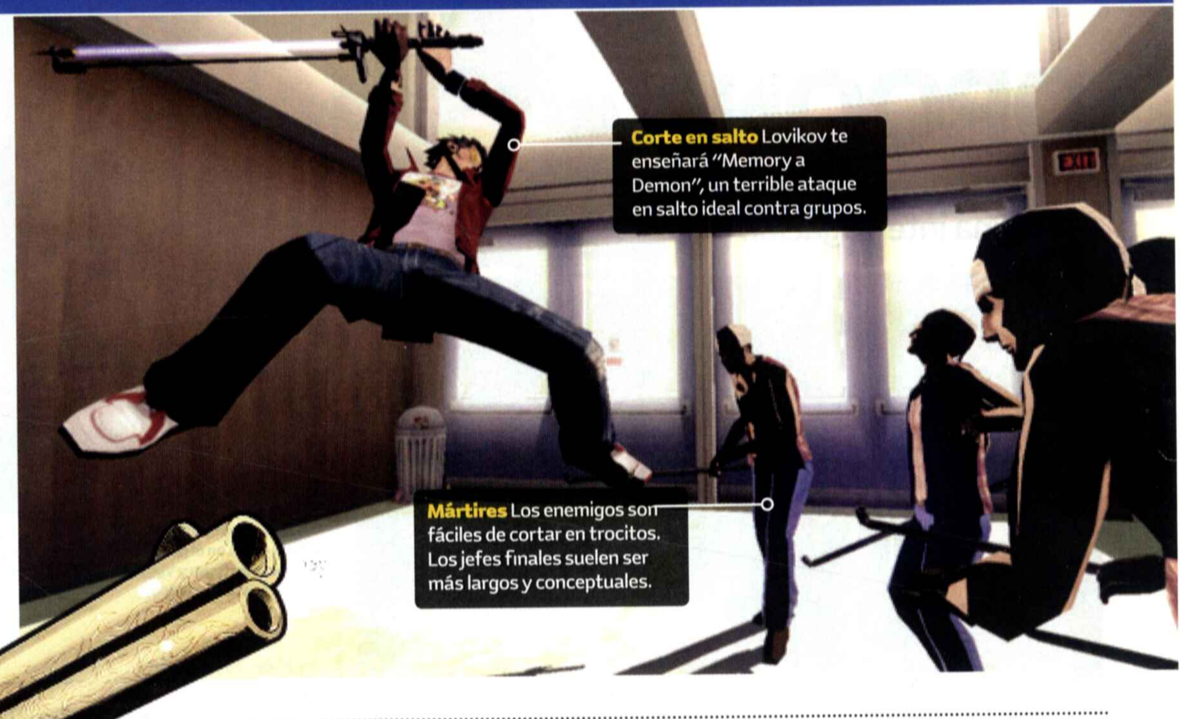




Puedes recorrer libremente Santa Destroy, pero las misiones son más directas. La masacre en este vagón de tren ofrece un viaje bastante movidito.



Aunque en la versión japonesa los enemigos se convierten en polvo y monedas, Suda51 promete sangre para occidente.



Corte en salto Lovikov te enseñará "Memory a Demon", un terrible ataque en salto ideal contra grupos.

Mártires Los enemigos son fáciles de cortar en trocitos. Los jefes finales suelen ser más largos y conceptuales.

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUCIÓN:** RISING STAR **ESTUDIO:** GRASSHOPPER

NO MORE HEROES

En una industria sin héroes, tal vez Suda51 sea nuestra última esperanza

Conocerás al Dr. Peace, parecido a Charles Bronson, en un estadio. Evita las balas con tu katana

Cada acción tiene una reacción opuesta de igual fuerza. Por cada nueva actualización de la página de *Smash Bros* mostrando una nueva imagen, Suda51 actualiza su página web con una foto de Travis babeando con un póster de anime o sufriendo las granadas de una mujer ninja. Como si de un tesoro de información se tratase, la página de Goichi Suda[1] está plagada de vídeos de tres segundos; exasperantes instantáneas de acción, secuencias de vídeo y minijuegos que nadie que no sea el propio Suda podría convertir en una experiencia coherente.

En uno se puede ver a Travis entrando en una jaula de bateo, listo para golpear las pelotas de béisbol con su katana, así que podemos esperarnos el tener que hacer un movimiento similar con el Wiimando. Otros muestran los trabajos que se pueden realizar para conseguir algo de dinero, como sacar la basura haciendo rápidos movimientos direccionales o recoger cocos que han caído de los árboles. Algunos incluso contienen giros de cabeza imposibles que harían que hasta Leon S Kennedy se quejase de dolor.



El contacto de Travis, Sylvia Christel, es un icono del cosplay. La web presenta a modelos vestidas como ella.

El camino de la espada

Con detalles otaku[2], promete convertirse en el exponente artístico de Wii. Las peleas acaban con movimientos finales tan llamativos como los carteles de Las Vegas. Seguid las indicaciones, y los cortes a cámara lenta convertirán a vuestros enemigos en polvo pixelado, gracias a las técnicas de tu padre, Randall Lovikov[3]. Luego está la máquina de fruta que aparece durante los combates; consigue las tres cabezas de saltamontes y Travis se transformará en Travis Darkside, una bestia asesina con superpoderes. ¿Estará la profundidad del combate al nivel de esta sobrecarga sensorial? Tenemos dudas, peró no estamos seguros de necesitarlas. Con sólo leer los nombres de Dr. Peace y Destroy Man consigue hacernos sonreir. Ver cómo estas creaciones cobran vida debería ser más que suficiente.

LA BUENA LUCHA



Suda51, aficionado a la lucha libre (se le ve llevando máscaras coloridas), no pudo evitar hacer patente su hobby en el sistema de combate. Dejar aturdidos a tus rivales permite lanzarlos. Si cumples las indicaciones, podrás utilizar una poderosa Power Bomb que les hará esconder la cabeza; o un Huracán Rana, una variante mortal consistente en rodear el cuello con las piernas.



1 Visita *www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/* para verlo por ti mismo. Está casi todo en japonés, pero puedes ver los vídeos. 2 El término hace referencia a la afición obsesiva, a menudo al anime, manga o videojuegos, aunque puede describir cualquier tipo de obsesión. 3 Lo encuentras haciendo el vago en un bar; te enseñará nuevas habilidades a cambio de bolas de Lovikov; objetos con forma de pelotas de baloncesto ocultos.

OPOONA

El punto sobre nuestra cabeza es de una interrogación

Este pequeñín frunce el ceño de vez en cuando, aunque aún no sabemos muy bien por qué



Tus puntos de salud bajan demasiado rápido si te pasas mucho tiempo cargando tus Bon-Bons. Puedes recuperar la vida perdida en las útiles estaciones de recarga

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	KOEI
ESTUDIO	ARTEPIAZZA
LANZAMIENTO	POR CONFIRMAR



A medida que los vas encontrando, se te unirán miembros de la familia a tu equipo. Necesitarás toda la ayuda posible.

Aquí estamos, con media página para nuestras impresiones con un disco preview de *Opoona*, difícil de conseguir, y... no entendemos ni una palabra.

Con diseños de uno de los autores de *Dragon Quest* y música de un maestro de *Final Fantasy*, merece la pena gastar saliva hablando de este cuento de rol. Hemos conseguido avanzar a duras penas hasta el momento en el que te dejan tirado en el planeta Landroll. ¿Qué pasa entonces? Ascensores. Hombres altos con narices puntiagudas. Grandes gorilas que bloquean puertas. Confusión.

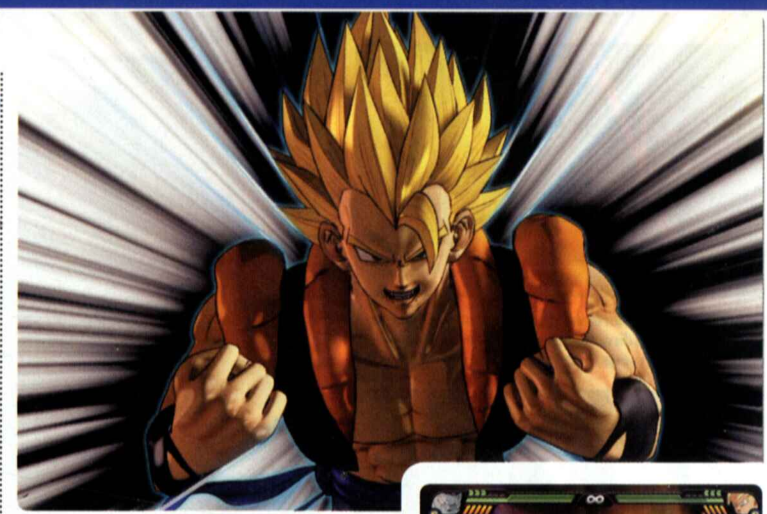


Papá tiene tres bolas en la cabeza, lo cual significa que a) es mayor que tú y b) se tuvo que adaptar toda la nave con unas puertas.

Eso sí, los combates son divertidos. Como se había prometido, todo depende del nunchaco: pulsa hacia atrás el stick y crearás un ataque de bolas básico, y luego lo lanzas. Se trata de conseguir el balance entre el tiempo de carga y la velocidad de ataque de, por ejemplo, un panal de abejas gigante o un insecto desproporcionado. Apuntar es automático, pero eso no significa que los combates sean pan comido: nuestro héroe acabó muerto más de una vez en nuestro viaje por el hemisferio oscuro y plagado de enemigos de Landroll[1].

Lo peor es que no hemos conseguido llegar a lo que más nos atraía, ese sistema de trabajo que nos permite ganar dinero mediante la minería, haciendo predicciones, cantando, resolviendo crímenes y demás situaciones. Y, aunque nos gustan esos gráficos cel-shaded estilizados, provocan que todo parezca un poco inacabado.

Aún así, esperemos hasta poder poner las manos encima de una versión de *Opoona* en un idioma que comprendamos antes de dar nuestro veredicto. El próximo mes, más.



Las fusiones lucen espectaculares tanto en los vídeos como en el propio juego. Está claro que la que realizan Goku y Vegeta sigue siendo la favorita de muchos aficionados.

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	ATARI
ESTUDIO	NAMCO BANDAI
PRECIO	POR CONFIRMAR

El cartel de personajes te hará revivir situaciones tan clásicas como ésta, aunque también recrear escenas alternativas.

DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3

Goku vuelve con 159 amigos.

Un remate final -¿final?- a una franquicia. Un desorbitado número de personajes. Un sistema de batalla remodelado año tras año hasta alcanzar la perfección. Una franquicia que sigue gustando desde la infancia.

No hay dos sin tres. Mientras haya personajes y nuevos modos de juego, la serie *Dragon Ball*, y en concreto su rama *Tenkaichi*, seguirá tan vigente





Las escenas de vídeo cada vez tienen mejor aspecto. Ya hay poco que mejorar.

como el primer día. Pero no sólo por la friolera de los más de 160 personajes que incluye, sino por saber adaptarse sutilmente a la nueva generación.

Pese a que el cartel de personajes impresione, serán sólo los muy aficionados al anime los que realmente conozcan a todo el elenco. Las verdaderas novedades que nos ofrece, habiendo podido disfrutar ya de su segunda parte en Wii, serán sin duda las funciones online.

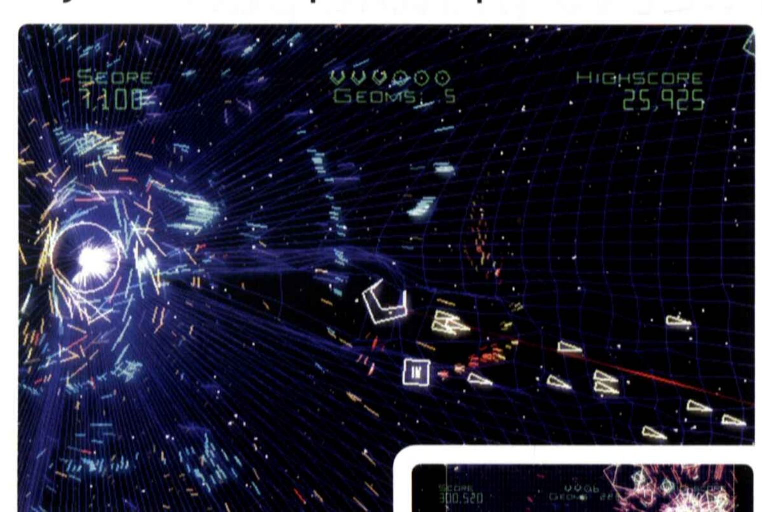
Quizá porque *Dragon Ball* pocas veces, por no decir ninguna, ha tocado este modo. Será un placer ver cómo se desenvuelve todo en la nueva de Nintendo, y sin duda será uno de los aspectos más a tener en cuenta a la hora de renovarse.

Otro de los alicientes que supone *Budokai Tenkaichi 3*, es el llamado Tag-Team, opción que nos permitirá luchar con cinco personajes, y en el que podremos grabar nuestras partidas, variando el plano de la cámara.
Si algo tiene esta tercera parte es sin duda variedad. Es posible que los poseedores de *Budokai Tenkichi 2* sólo vean más personajes, pero ahí el modo online tendrá mucho que decir. Su retraso no ha hecho más que acentuar las ganas de los fans. Y sus buenas ventas en el país nipón auguran que en esta ocasión una tercera parte está más que justificada.

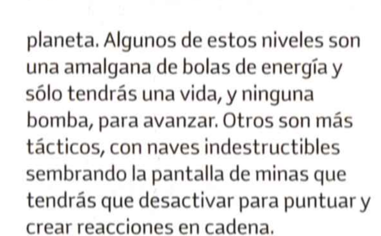
1 Más tarde podrás reclutar ayudantes con grandes espadas, que te ayudan a sobrevivir.

GEOMETRY WARS GALAXIES

Estas navidades, ahorra para uno de los mejores shooters que hemos probado



La versión Wii se mantiene a 60fps, sin importar lo que salga en pantalla. Luce genial en una LCD con cable por componentes.



La meta de cada nivel es obtener puntos y recoger todos los Geoms; con estos, comprarás mejoras que te ayudarán cuando el juego se vuelva más difícil.

PLATAFORMA	**WII & DS**
DISTRIBUCIÓN	**SIERRA**
ESTUDIO	**KUJU**
FECHA	**18 DE ENERO**

Retrasado hasta Enero? Bah, se cancelan las navidades. Mientras intentaremos convencernos totalmente de que estamos ante un juego de una liga superior al que lo originó en Xbox 360.

La mecánica básica es hacer aumentar la puntuación hasta multiplicarla por 150.

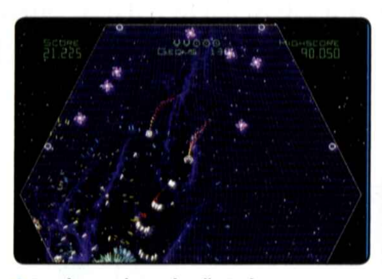
Cada vez que dispares a un grupo de enemigos, dejarán caer una serie de cristales que añadirán un x1 al multiplicador, así que no debería tardarse demasiado en llegar al máximo. La parte difícil es mantenerse vivo para obtener la recompensa[1].

El juego adquiere el estilo shooter cada vez que desbloqueas un nuevo planeta. Algunos de estos niveles son una amalgana de bolas de energía y sólo tendrás una vida, y ninguna bomba, para avanzar. Otros son más tácticos, con naves indestructibles sembrando la pantalla de minas que tendrás que desactivar para puntuar y crear reacciones en cadena.

Hay un nivel con agujeros fuera del tablero, que lo hace una especie de *Pac-Man* con 1000 fantasmas hambrientos que te persiguen. Otro tiene bloques con escudos que se deslizan por ahí, devolviendo los disparos.
Un brutal shoot'em up con controles perfectos, gráficos fantásticos y un montón de variedad. Y por un precio que lo hace realmente apetecible.



El fondo azul en realidad tiene tanta alta resolución en Wii como en el original de Xbox 360. La forma de esas figuras es hipnótica...



Las dos versiones de Wii y DS incorporan completo *Geometry Wars Retro Evolved*, siendo el modo Galaxies el más profundo y rejugable.



¿Cómo es posible exactamente que alguien pueda romperse el brazo de esa forma? Parece que se ha disparado con una escopeta...

PLATAFORMA	**WII**
DISTRIBUCIÓN	**NINTENDO**
ESTUDIO	**ATLUS**
FECHA	**SIN CONFIRMAR**

Hemos visto la extracción, pero esperamos que regrese el virus de nuevo

TRAUMA CENTER NEW BLOOD

Mantén cerca de tus amigos y a tus enemigos en la mesa de operaciones

Podrías estar preguntándote el porqué dos doctores que en teoría tienen la habilidad de curar a la gente tocándola, forman un equipo para ello; Atlus, por su parte, seguramente ha tenido que cambiar la lógica narrativa para añadir el esperado modo cooperativo.

Jugando solo, se siente como el juego original con el añadido de un doblaje que sirve para ponerte de los nervios, estando atento al reloj mientras disfrutas de las nuevas operaciones exclusivas.

Pero para los más fans de *Trauma Center*, la verdadera estrella del juego será el modo cooperativo. Tanto tú como tu compañero tendréis las mismas herramientas, así que la única diferencia será el procedimiento. Podéis utilizar doblemente un láser para encontrar y acabar con el virus, pero quizá sería mejor pasar el limpiador después de huntar la zona afectada con algún tipo de gel. Esta libertad plantea preguntas sobre cómo podría ser la operación perfecta. Los rankings Online serán interesantes.



Este sistema de cooperación será algo así como "busca y arregla". Uno utilizará el ultrasonido para encontrar tumores, y el segundo limpiará el hígado de forma poco eficaz con una gasa.

1 Esperamos que como bien hizo la versión de Xbox 360, el juego mantenga los rankings online. Si algo tiene *Geometry Wars*, es la facultad que tiene para intentar superar al que tienes arriba.



NINTENDO DS™

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

MARIO & SONIC OLIMPIC GAMES


37.95€

MARIO PARTY DS
39.95€

SHINCHAN FLIPA COLORES

42.95€

SIGHT TRAINING

29.95€

MY SIMS

37.95€

SONIC RUSH ADVENTURE

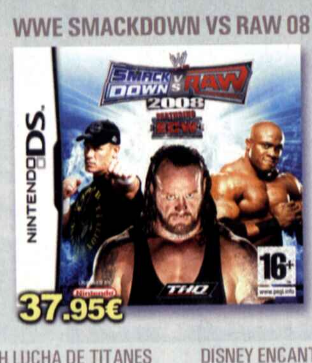
37.95€

LOS SIMPSONS

37.95€

LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS

37.95€

WWE SMACKDOWN VS RAW 08

37.95€

ZELDA PHANTOM HOURGLASS

39.95€

DISNEY FRIENDS

39.95€

BEE MOVIE

37.95€

CARS COPA MATE

37.95€

CATZ

37.95€

CRASH LUCHA DE TITANES

37.95€

DISNEY ENCANTADA

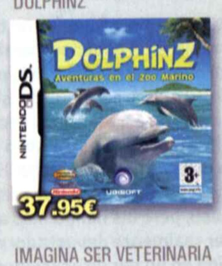
39.95€

DK JUNGLE CLIMBER

39.95€

DOGZ

37.95€

DOLPHINZ

37.95€

LT DUCK AMUCK

29.95€

FIFA 08

37.95€

HIGH SCHOOL MUSICAL

39.95€

HORSEZ

37.95€

IMAGINA SER DISEÑADORA

37.95€

IMAGINA SER MAMÁ

37.95€

IMAGINA SER VETERINARIA

37.95€

IMAGINA SER COCINERA

37.95€

JAM SESSIONS

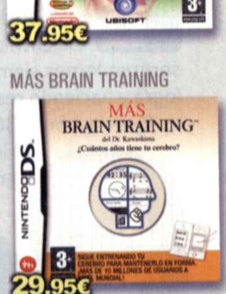
37.95€

LA BRÚJULA DORADA

37.95€

LEGO STAR WARS C.SAGA

37.95€

MÁS BRAIN TRAINING

29.95€

MEGAMAN STARFOCE
TRES VERSIONES

37.95€

MI EXPERTO EN FRANCÉS
TAMBIÉN EN INGLÉS

29.95€

MI EXPERTO VOCABULARIO

29.95€

MY HORSE & ME

37.95€

MYST

29.95€

NINTENDOGS
TRES VERSIONES

39.95€

PRACTISE ENGLISH DÍA A DÍA

29.95€

PES 2008

37.95€

NARUTO NINJA COUNCIL

39.95€

EA PLAYGROUND

37.95€

POKÉMON DIAMANTE DS
TAMBIÉN VERSIÓN PERLA

39.95€

SHREK OGRITOS Y DRASNOS

37.95€

SPIDERMAN AMIGO ENEMIGO

37.95€

SPYRO LA NOCHE ETERNA
37.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



En la pantalla superior (en este caso a la izquieda) veremos un mapa de nuestra situación.

En *Ninja Gaiden* prima la rapidez por encima de todo. Hayabusa se mueve tan suave y preciso como siempre.

Como en toda la serie, los enemigos finales son marca de la casa. Su condición portátil promete que no sean tan duros como en pasadas ediciones.

PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** TECMO **ESTUDIO:** TEAM NINJA **LANZAMIENTO:** POR CONFIRMAR

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

Una katana con forma de stylus

En su día, puede que nadie hubiera dado un duro por una versión de *Ninja Gaiden* en Nintendo DS. Pero el siempre excéntrico Tomonobu Itagaki está dispuesto a sorprendernos siempre que pueda haciendo funcionar lo que nadie logra y haciendo realidad lo que nadie cree. Esta vez, metiendo a un Ryu Hayabusa 3D en un mundo 2D renderizado digno de finales de los 90. Y el resultado no podría ser más satisfactorio. Con el simple uso del stylus apoyado por un bloqueo a base de cruceta dispondremos de todas las artes de nuestro carismático ninja. Atacaremos a nuestros enemigos con cortes rápidos y precisos, y según la dirección que usemos realizaremos diferentes combos.



No sabemos qué es más misterioso, si el nuevo estilo de Ryu, sin máscara o la chica que le acompaña

De esta manera, para levantarles podremos trazar una secuencia de abajo a arriba creando un golpe letal, mientras que pinchando en los enemigos a la distancia lanzaremos shurikens a una velocidad pasmosa. Los cortes son finos, limpios. Todo en *Dragon Sword*[1] desprende pureza. *Ninja Gaiden*, en sus versiones de Xbox, así como la más reciente de Playstation 3[2], siempre ha sido sinónimo de rapidez. Esa es la clave de su éxito y de su maestría con el control. Cualquier paso en falso equivale a una muerte segura, y ahí radica su jugabilidad. Si nos equivocamos, es culpa nuestra y lo sabemos. Quizá, en *Dragon Swords*, esa todopoderosa dificultad no está a la altura de sus hermanas mayores. Al menos en la versión que hemos probado. Los enemigos no hacen tanto daño y prácticamente siempre nos reportarán orbes de curación. El enfrentamiento contra el jefe final, un icónico dragón, no nos puso en apuros en ningún momento. Nos cazó en dos ocasiones, suficientes en cualquier *Ninja Gaiden* para dejarnos tiritando. No dudamos que Itagaki nos prepara modos de dificultad enfermizos dignos de la serie, y tampoco dudamos que *Ninja Gaiden Dragon Sword* va a ser tan refrescante que creará escuela.

1 Una vez más, vemos el ejemplo de su versión de Playstation 3 es un remake del *Ninja Gaiden Black* de la primera Xbox, llamado *Ninja Gaiden Sigma*, y que incluía algunas novedades como el uso de dos katanas. ¿Las veremos en *Dragon Sword*?

TÉCNICAS MILENARIAS

Nuestro ninja favorito no tendrá ningún problema al coger su maleta llena de técnicas milenarias y mudarse a la portátil de Nintendo. Con un sencillo toque del stylus, Ryu Hayabusa comenzará a realizar la técnica, y pulsando en diferentes partes del sello lo iremos rellenando y la pondremos en marcha. Hemos podido ver una gran bola de fuego que arrasaba con todo a su paso, pero las nimpo más avanzadas prometen ser realmente devastadoras. Nos salvarán la vida en un par de ocasiones, sobre todo si nos vemos rodeados de enemigos y nuestra salud está prácticamente agotada.



En esta ocasión no sabemos si Ryu está usando la magia, invocando a *Ifrit* o haciendo honor a la canción *"Great Ball of Fire"*.


DreamWorks
BEE MOVIE GAME
YA DISPONIBLE
PlayStation 2
XBOX 360
PC DVD-ROM
Wii
NINTENDO DS
¿VUELAS LO BASTANTE ALTO?
Corre, persigue, vuela y ábrete paso a lo largo de un mundo de aventuras repleto de emociones siendo el astuto y valeroso Barry B. Benson.
www.beemoviegame.es
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX 360
XBOX LIVE
NINTENDO DS
Wii
PC DVD ROM
Vicarious Visions
ACTIVISION
activision.es





SECRET FILES TUNGUSKA

PLATAFORMA Wii/DS
LANZAMIENTO TBA

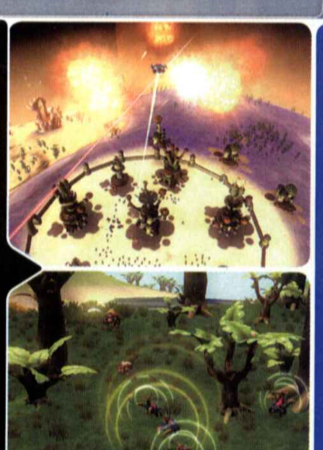
Los juegos de "apuntar y clicar" son sencillamente un "los odio o los amo". Basada en la misteriosa explosión que arrasó bosques en Rusia a principios del siglo pasado, Secret Files tiene los suficientes enigmas para mantenerte en vilo. Hemos sido capaces de controlarlo lo bastante, y podemos asegurar que es muy rarito.



SPORE

PLATAFORMA Wii/DS
LANZAMIENTO 2008

El ambicioso título de Will Wright ha sido confirmado para Wii y DS. Más matizado como un sistema de creación de especies, coges a una criatura, la haces evolucionar y la diriges mientras el mundo donde se desarrolla la acción también va cambiando. Seguro que los usuarios con ratón o stylus apreciarán su control, aunque esperamos que se adapte a las posibilidades de cada sistema.



BONUS EXTRA

Este mes, la manera de que los amantes del PC encuentren su género en Wii y DS...

ONEE CHANBARA

PLATAFORMA Wii
LANZAMIENTO 2008

Sólo con un bikini, un sombrero de cowboy y una katana para ocultar su modestia, Aya, la heroína de Onee Chanbara, es el tipo de tía que hace latir los corazones de los otakus y parar los mismos a sus enemigos. Con este nuevo título de culto –ya lleva 6 juegos lanzados– se dirige directamente a Wii con acción y destripamientos con el Wiimoto garantizados.





RUNAWAY 2 DS

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO 2008

¿Quién lo iba a pensar eh? Una sorpresa para los amantes del género.





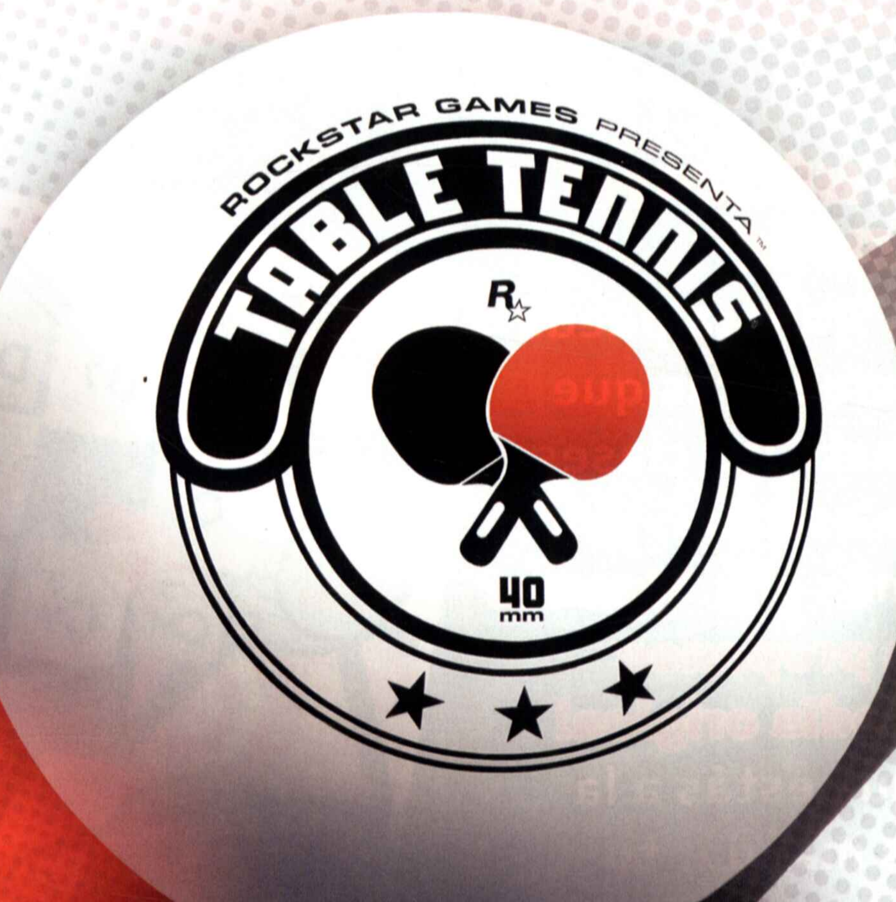

POPULOUS DS

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO FEB 2008

El juego de los dioses pinta bien con modo versus y control por botones para los que no les gusta el stylus.

"UNA AUTÉNTICA DELICIA JUGABLE".
-MERISTATION.COM

"TABLE TENNIS SUPONE TODO UN TRIUNFO EN LA JUGABILIDAD [...]".
-YAHOO! JUEGOS









YA A LA VENTA PARA Wii™

P.V.P. Recomendado: €39.99



★ WWW.YAHOO.TABLE-TENNIS.ES ★



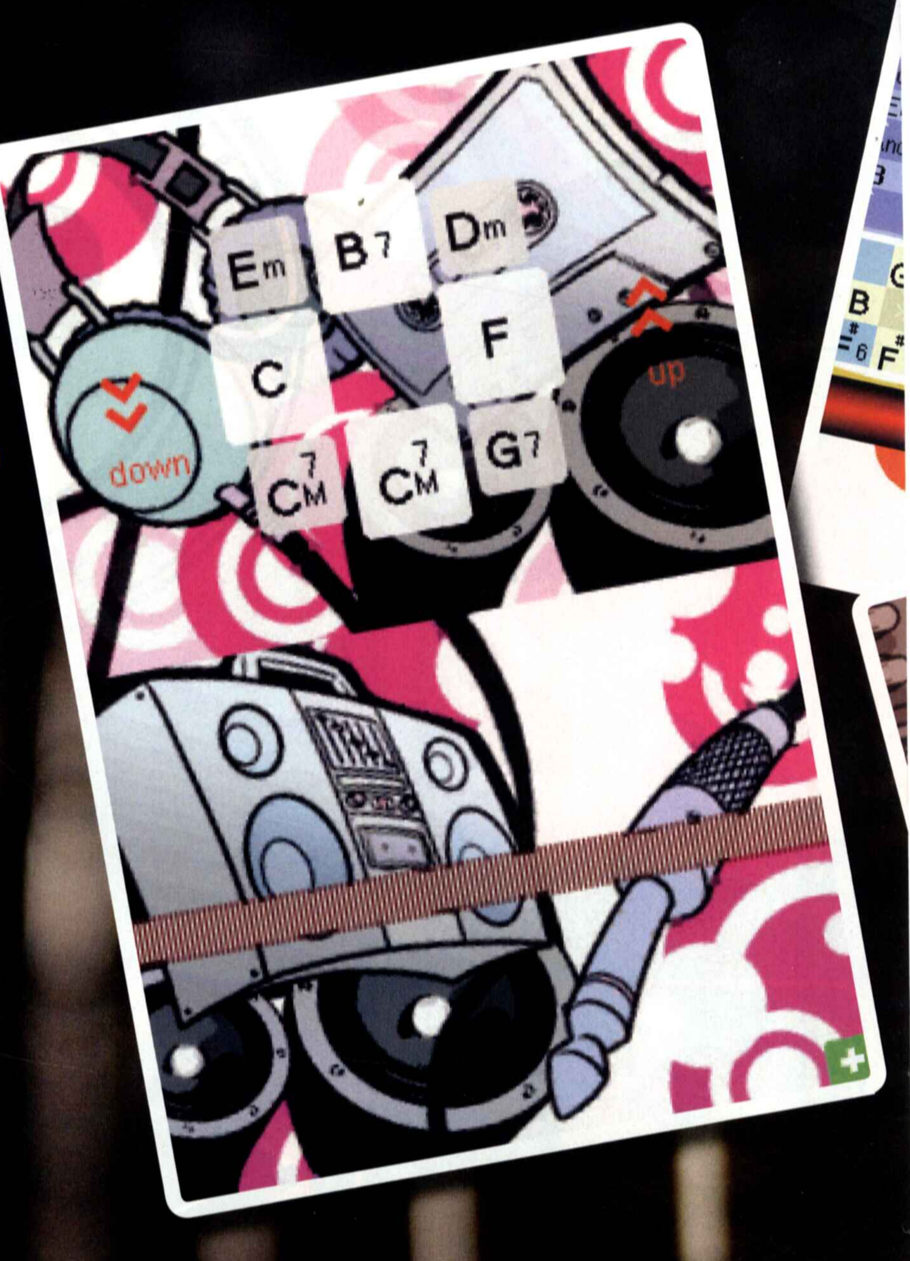






CONCURSO

¿TE GUSTA LA MÚSICA? SI ES ASÍ, JAM SESSIONS ES TU JUEGO. Y ahora puede ser tuyo si demuestras que no sólo superaste las clases de solfeo de la escuela, sino que llegaste más allá. **Ngamer y Nintendo te proponen crear una melodía original** y demostrar que estás a la altura. Puedes mandar tu melodía creada por cualquier programa informático o con un instrumento musical. **Puede ser una melodía original, o versionada de tu grupo favorito**. ¡El límite está en tu originalidad!



El ganador del concurso recibirá una Nintendo DS Lite más el juego Jam Sessions.


JAM SESSIONS
Crea tu propia melodía con Jam Sessions
Puedes participar enviando tu propuesta a: Revista NGAMER. COVARRUBIAS, 1. 28010 MADRID. También puedes mandar tu melodía a través de nuestro correo electrónico revistangamer@globuscom.es El ganador recibirá una Nintendo DS Lite con el videojuego Jam Sessions y cada finalista un videojuego Jam Sessions.
¡Y los diecinueve restantes recibirán un juego Jam Sessions!
what a thing to have
was all yellow
Em Am Dm C F C7M G G7
down
up
your sonic sweet spot by adjusting the DRIVE and MIX knobs.
Distortion
MIN DRIVE MAX MIN MIX MAX
OK
JAM SESSIONS
NINTENDO DS
SING &PLAY GUITAR
UBISOFT
3+



"Como una versión setentera de la serie"

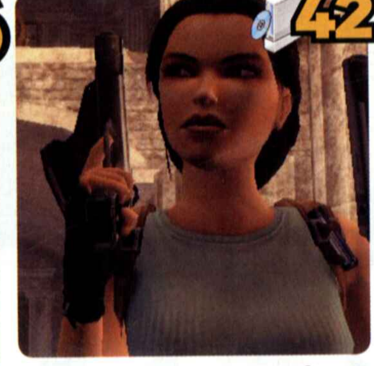
RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES / PÁG 36

Reviews

Los juegos que te mantendrán pegado a la pantalla

NO ESTÁS DE ACUERDO CON LAS NOTAS?
manda un mail a revistangamer @globuscom.es


36


42


44

En este número

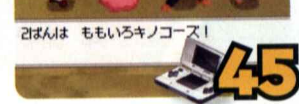



57



51




45

CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una orgnización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

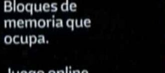
85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa




Bloques de memoria que ocupa.

Número de jugadores simultáneos


Compatible con el mando clásico o el de GC


Juego online y número de jugadores


Conexión inalámbrica con Nintendo DS




Número de jugadores por WiFi


Apto para jugadores zurdos

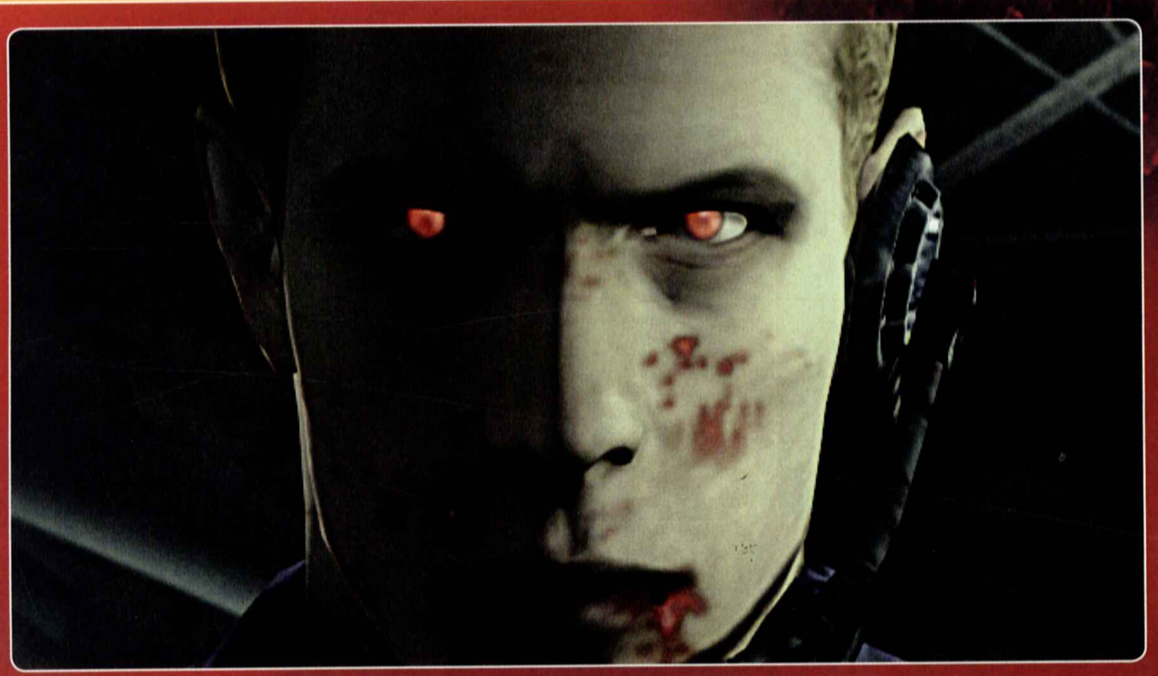
Nº de jugadores con un solo cartucho


Compatible con el cartucho Rumble Pack

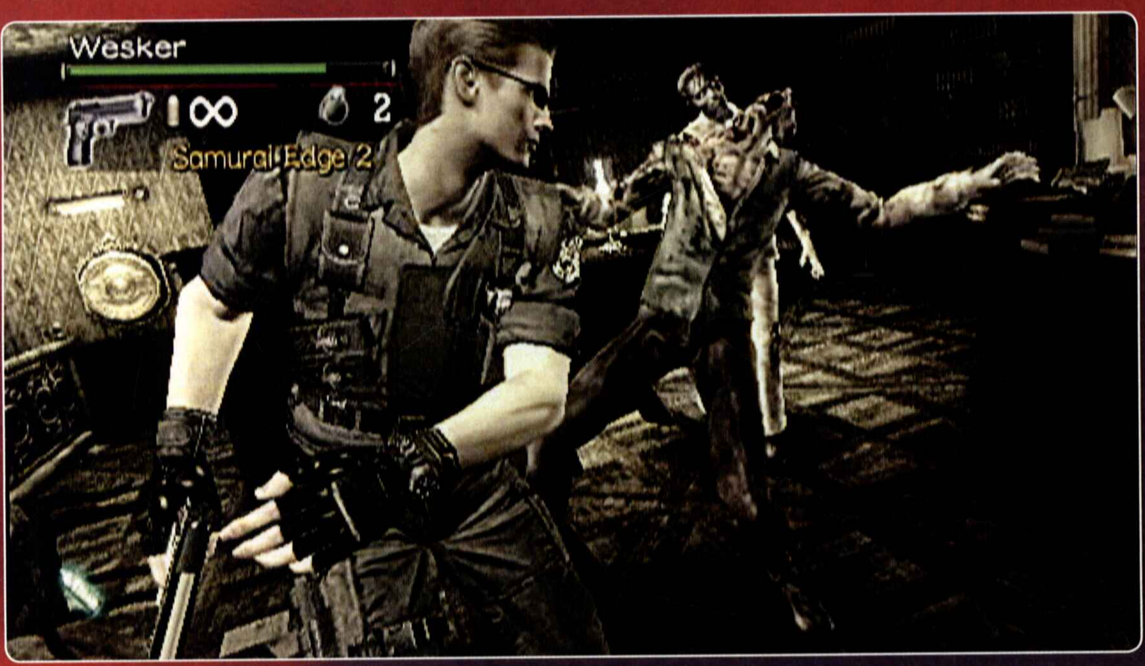
RESIDENT EVIL
THE UMBRELLA CHRONICLES

La conspiración de la misteriosa compañía al descubierto...

La noche de los muertos vivientes desde hace 10 años



Oye, que era broma lo de que ese peinado a cepillo te hace parecer un poco mariquita y lo que dijimos de ponerte cosas en la cabeza.



Camiseta ajustada, guantes sin dedos, gafas de sol en el interior... Sí, Wesker tiene ese estilo que hace famoso a un hombre al otro lado del espejo.

No tenemos ninguna duda de que en algún momento del pasado reciente *Umbrella Chronicles* era un juego diferente del que acabó llegándonos. Lejos de ser un misterio elaborado que debíamos desvelar, la evidencia estuvo ahí desde el principio; las primeras entrevistas con el equipo de Capcom sugerían que *Chronicles* sería un juego parecido a *Resident Evil 4*, mientras que las entrevistas posteriores cambiaron el guión[1]. Tras el brillante *Resi 4*, es una pena que no hayamos llegado a recibir ese concepto original, pero es difícil culpar a *Umbrella Chronicles* por lo que no es, cuando lo que sí es está tan cargado de elementos.

Estás muerto. ¿Continuar?

¿Quieres niveles? ¿Qué te parecen 12 horas en medio del holocausto de las entregas *Resident Evil Zero, 1, 2, y 3*, junto con un nuevo nivel final para narrar la historia de Umbrella? ¿Te gustan las pistolas? Capcom ha incluido todas las armas de la saga; todas ellas pueden mejorarse haciendo uso de los puntos que ganarás en tus misiones y cada una tendrá un manejo completamente diferente. ¿Los personajes? Cada capítulo de *Umbrella Chronicles* está protagonizado por personajes de los juegos originales, con diferentes escenas de introducción según con quién elijas jugar. Todavía mejor, las misiones desbloqueables se basan en historias paralelas desconocidas de la saga y ayudan a resolver los grandes misterios de *Resident Evil*; como el modo en el que Rebecca Chambers llegó desde la zona de entrenamiento de Umbrella a la Mansión, o qué estaba haciendo Wesker mientras el equipo STARS se preparaba para dirigirse a la Mansión. *Chronicles* es el mejor modo en el que Capcom se pudo poner al servicio de los aficionados, rellenando cada hueco de la historia con nuevas escenas, largos dossier, archivos, y esos capítulos nuevos que enmiendan los agujeros de continuidad y reescriben las partes cuestionables del pasado de la saga. *Umbrella Chronicles* es como una versión de ›

1 Según parece, después de que el equipo decidiese que el control de *Resi 4* no sería lo bastante accesible para los usuarios de Wii. No estamos seguros de cómo se sienten después de que el remake de *Resident Evil 4* vendiese más de un millón de copias para Wii, pero Capcom consiguió demostrarse a sí misma que estaba equivocada con el éxito del remake, a la par que demostraban que los usuarios de Wii pedían juegos más complejos.

MÁS NIVELES, MÁS ARMAS

Ahora tengo una metralleta. Jo jo jo.



NIVELES QUE CONOCES

Cada nivel está dividido en submisiones, con una duración de unos 15 minutos. Tras superarlas, desbloquearás misiones relacionadas con las historias inéditas de Resident Evil.



A POR LAS ESTRELLAS

Cuanto mayor sea tu puntuación en los niveles del juego, obtendrás más estrellas para mejorar tus armas. Conseguir más munición es esencial, ya que el juego no te ofrece demasiada.



LA CAZA DEL PAPEL

Encontrarás archivos y documentos que detallan la historia de Umbrella e incluyen biografías de los personajes. Hazte rápido con todos ellos, ya que tu visión se mueve constantemente.



RANGO DE NOVATO

Si algo tiene es dificultad. Algunos escenarios son tan difíciles que tendrás que volver a jugar los primeros niveles y conseguir más estrellas para poder competir contra los jefes finales posteriores, cargados de ira.


Anímate, cariño, que no hace tanto frío. Sé que necesitamos agua caliente y que los niños tienen que comer, pero necesitaba el dinero para alcohol, ¿vale?


Esto es como en los westerns de antaño, cuando el tipo bueno se enfrenta en un duelo a muerte contra el malo, salvo que aquí, todo el mundo es malo. ¡Buh!


Alguien podría esposar a Billy a un zombie y ver qué pasa. Por gastarle una broma.

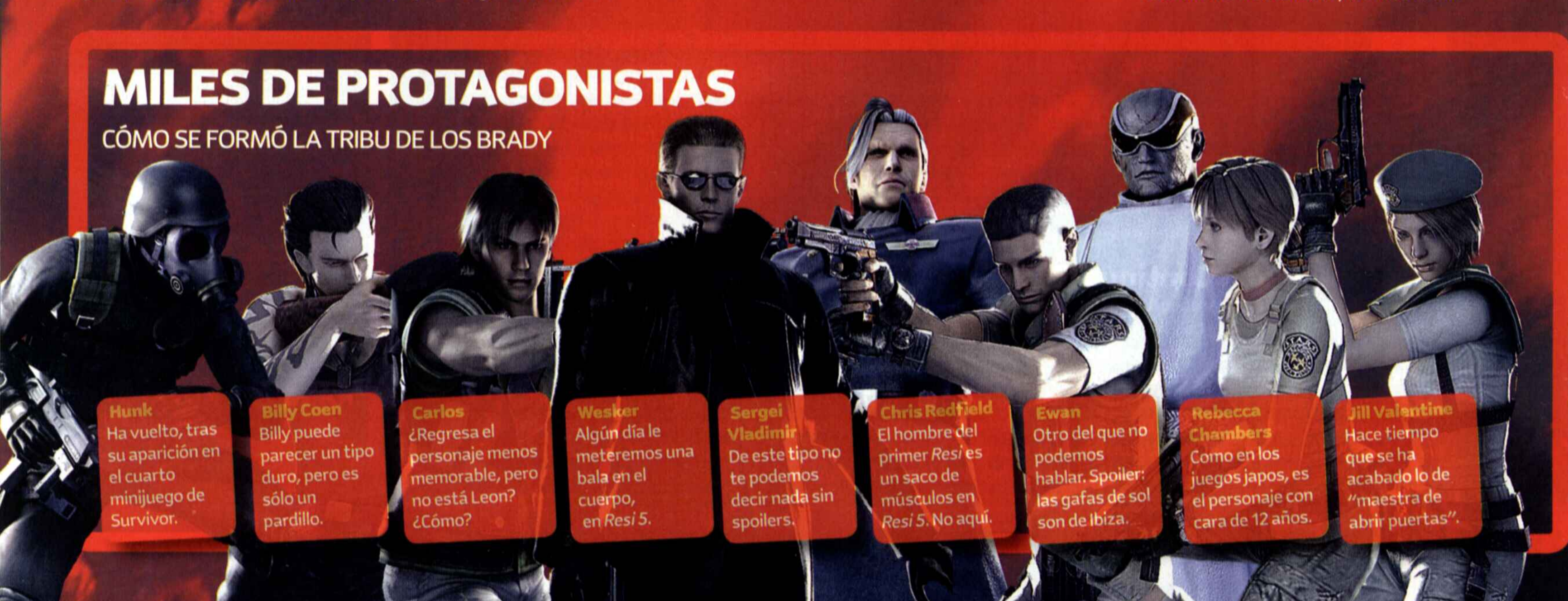
los 70 de la historia de *Resident Evil*: no es inteligente ni demasiado estiloso, y todo en él está diseñado para llegar casi en exclusiva al sector más pequeño de la audiencia. Pero lo que ofrece a los seguidores de la saga, lo hace a la perfección.

Crónicas del gatillo

Eso es lo que obtendremos. Salvo porque, por mucho que *Chronicles* sea un éxito a la hora de satisfacer a los aficionados, es un shooter bastante común. Tal vez el *Ghost Squad* de Sega mueva menos polígonos que *Super Mario 64*, pero es el shooter más emocionante de Wii; como dos caras de la misma moneda, *Ghost Squad* triunfa donde *Umbrella Chronicles* falla, y de igual modo, falla en donde *Resi* destaca. *Chronicles* es largo, *Ghost Squad*, corto; aniquilar zombies es muy bello visualmente, *Ghost Squad* parece un juego de Dreamcast. Al igual que *Ghost Squad, Umbrella Chronicles* es un juego barato, pero una vez más, de un modo muy distinto. Los escenarios de ***Zero*** usan los modelados 3D que se usaron para los escenarios de *Resi Zero*, los niveles de

MILES DE PROTAGONISTAS

CÓMO SE FORMÓ LA TRIBU DE LOS BRADY



Hunk
Ha vuelto, tras su aparición en el cuarto minijuego de Survivor.

Billy Coen
Billy puede parecer un tipo duro, pero es sólo un pardillo.

Carlos
¿Regresa el personaje menos memorable, pero no está Leon? ¿Cómo?

Wesker
Algún día le meteremos una bala en el cuerpo, en *Resi 5*.

Sergei Vladimir
De este tipo no te podemos decir nada sin spoilers.

Chris Redfield
El hombre del primer *Resi* es un saco de músculos en *Resi 5*. No aquí.

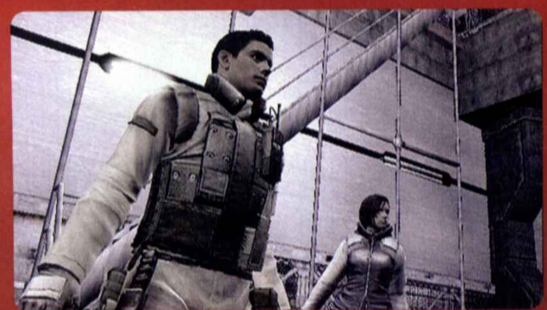
Ewan
Otro del que no podemos hablar. Spoiler: las gafas de sol son de Ibiza.

Rebecca Chambers
Como en los juegos japos, es el personaje con cara de 12 años.

Jill Valentine
Hace tiempo que se ha acabado lo de "maestra de abrir puertas".

SIN BASTANTES ARMAS

Acepta los consejos del libro de los Power Rangers: cuando las cosas se ponen difíciles, llega la hora de combinar poderes



TRAE UN TANQUE

Umbrella Chronicles es difícil hasta en el nivel Fácil; en los últimos niveles, en Normal o superior, vas a necesitar doblar tu potencia de fuego sólo para sobrevivir.



LA HORA DE MILLA

Encuentra a un amigo, o sostén dos Wiimandos y simula que estás en una película de *Resident Evil* que recuerda más a John Woo que a Paul WS Anderson.



Como muchos niveles se han reciclado, los nuevos, como este, son los más interesantes, atando muchos de los cabos sueltos.

la Mansión están sacados de *Resdient Evil* para GameCube, y dado que los modelos 3D usados para recrear Raccoon City eran de muy baja calidad para un título actual, los escenarios se sacaron del código de *Resident Evil Outbreak*. Reciclar así hará felices a los ecologistas, pero es una táctica fácil y barata para los chicos de Capcom, y nos hace cuestionarnos el precio del juego. Mientras *Ghost Squad* es un emocionante shooter comparable a una montaña rusa, *Resident Evil* no pasaría de ser un aburrido tren fantasma; avanzando a paso de caracol, te encuentras con zombies y otras bestias de vez en cuando, como si se hubiesen incluido a última hora. Es como si Capcom se hubiese obsesionado tanto con crear un juego



Nadie ha visto la luz del sol en *Resident Evil*. En esta imagen, Wesker está tan blanco que la luz pasa a través de él como si fuese un prisma. Al mirarle, la gente sólo ve arco-iris.

atmosférico y terrorífico que olvidaron lo que hace a un shooter divertido: no hay un ritmo sin pausa, no se ponen a prueba tus reacciones, e incluso tendrás que conservar la munición y guardar tus armas más grandes para los jefes finales. *Chronicles* tiene la forma de un juego *Resident Evil*, en los que los largos periodos de calma cuentan con momentos puntuales de acción extrema y terror. Pero lo que funciona en un survival horror no lo hace tan bien en un shooter para una pistola de luz, y tu viaje en el tren fantasma es casi tan terrorífico como sentarse en las rodillas de Papá Noel. Ver un pasillo oscuro durante una noche tormentosa y saber que tienes que atravesar la habitación del fondo es un dilema difícil; que te lleven a la fuerza, te guste o no, es sólo otro giro del tren fantasma, y cuando esos perros saltan a por ti, ni siquiera apretarás los dientes. Nos gusta lo que intentaron hacer con la atmósfera, pero Capcom ha fallado en esta ocasión.

Las estrellas del paraguas

Aunque las decisiones de diseño tomadas por el camino a menudo resultan confusas, el juego en el que acabó convirtiéndose *Umbrella Chronicles* no es el desastre que parecía. No olvidemos que Capcom no tiene un gran currículum de calidad en las variaciones de la serie, ni tampoco tiene una buena reputación creando juegos para pistola; *Gun Survivor* y *Dead Aim* para PlayStation son horribles, *Resident Evil Gaiden*, una catástrofe, y esos dos *Outbreak* para PS2 no conseguían llegar ni al nivel de *Zombies Party*, así que es un milagro que, con su claramente poco presupuesto, acabase saliendo tan bien al final.

El inicio tranquilo abre el camino de una acción más intensa en niveles posteriores, y aunque nunca se llega a parecer del todo a un shooter ni a una auténtica experiencia *Resident*, a menudo toca ambos, y cuando lo hace, ofrece su mejor cara. Para todo aficionado a la saga que se precie, es un viaje por un mundo que adora, con bastantes secretos como para seguir apretando el gatillo hasta que mueras, y una montaña de pequeños detalles del guión por leer una vez has vuelto a la vida. *Chronicles* no es un shooter, pero la mejor variación de la saga *Resident Evil* que hemos visto en casi ocho años. Y dado que la última buena fue *Code: Verónica*, eso es mucho decir.

MIKE





EN DETALLE

PLATAFORMA	**WII**
DISTRIBUCIÓN	**NINTENDO**
ESTUDIO	**CAPCOM**
PRECIO	**49,95€**
LANZAMIENTO	**YA DISPONIBLE**

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Un viaje guiado por toda la serie *RE*, con demasiadas paradas y excesivamente guiado, con poca libertad para disfrutar.

GRÁFICOS 8

En su mayoría geniales, pero casi todo ha sido reciclado; los fragmentos nuevos parecen haber sido diseñados por la experiencia.




SONIDO 7

Los sonidos de las criaturas están bien, pero los efectos de sonido y las armas son mejorables.

JUGABILIDAD 6

Las pausas lo convierten en un juego con poca actividad; prima la paciencia más que la puntería.

INNOVACIÓN 6

Mezclar viejos elementos con la pistola no da resultado. Los secretos y las mejoras están bien.

NG EN RESUMEN

Los aficionados pueden sumarle tranquilamente diez puntos; los que no se sientan atraídos por los zombies, que le resten diez. Va a convertirse en el juego que más divida a los usuarios.



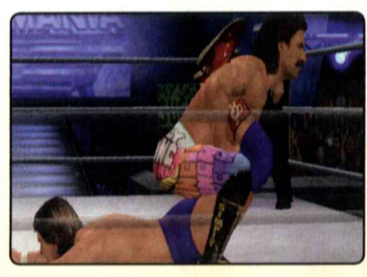
Acaba con él Triple H le pega a Carlito un buen pisotón. Hay un plantel de 50 luchadores, que incluyen a "viejas" leyendas como Bret Hart y The Rock.

WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

Seguramente, la única vez que tu abuela te hará besar la lona. O no...



Las divas también aparacen, haciendo gala de un levantamiento humillante que acabará con fractura de huesos, si se realiza un movimiento hacia abajo con el Wiimando.



Sólo se puede sobrevivir a un agarre de sumisión, rotando intensamente el stick analógico mientras el que te agarra hace lo mismo para romperte.

Ahora mismo, la WWE está plagada de nuevas estrellas. El programa ha hecho limpieza en su plantel suspendiendo a 11 luchadores (algo más de una tonelada de desgracias) por el uso de pastillas para potenciar sus cuerpos, justo cuando la franquicia *Smackdown vs Raw* se estrena en Wii.

A pesar de ser una experiencia arcade en su interior, el carácter que esconde *WWE* en Wii es la apertura de la extravagante experiencia de la lucha libre hasta para el más verde de los aficionados al wrestling. Al estar los botones adaptados no a movimientos replicados sino a giros de dirección, incluso un principiante puede ver toda la lista de movimientos en sus primeros cinco minutos de juego; algo que la versión multiplataforma, más compleja, no puede conseguir.

El control se basa en gran medida en acciones reactivas al contexto. Si no estás dentro de una distancia adecuada para golpear a tus rivales, un movimiento del Wiimando hará que corras hacia ellos para estar dentro de su rango. Estando cerca, este mismo movimiento ofrece un sonoro golpe con la palma de tu mano. Combina A, B o ambos y provocarás un montón de agarres y movimientos clave tanto fuertes como suaves. Hacer lo mismo sobre un oponente caído permitirá todo tipo de piernas retorcidas y apretones habituales.

Agarra a tu compañero por la garganta

Las acciones en contexto se desarrollan suavemente con el sistema de control; Por ejemplo, has agarrado a tu rival por el cuello con tu fuerte cepo de mano. En este momento puedes optar por levantarle por los aires y seguir con un agarre asfixiante, o bien bajarle haciendo un enderezamiento de columna digno de un quiropráctico loco. Un icono de la cruceta brilla en una esquina indicando qué direcciones harán que el movimiento actual llegue a su siguiente nivel, convirtiendo la lucha fluida en una serie de ejercicios lógicos: si el luchador está atontado, ENTONCES puedes levantarlo O mandarlo al suelo. Si lo levantas puedes lanzarlo Y/O hacerlo desfilar Y/O hacerlo girar. Casi entra en el terreno de la escena de vídeo interactiva; algo a lo que ayuda una cámara cinematográfica que a menudo salta a vistas cercanas



Pulsar a tiempo A y B, combinados con un movimiento direccional que concuerde con tu rival, te permitirá revertir el doloroso ataque.



1 La cara de tu Mii está en la esquina al lado de tu barra de energía. Cada vez que te golpean, pone cara de dolor, y si acabas sufriendo un ataque en tus partes nobles, sus pequeños ojos se abrirán gritando de agonía por el dolor en la ingle. Soberbio.

WWE DS

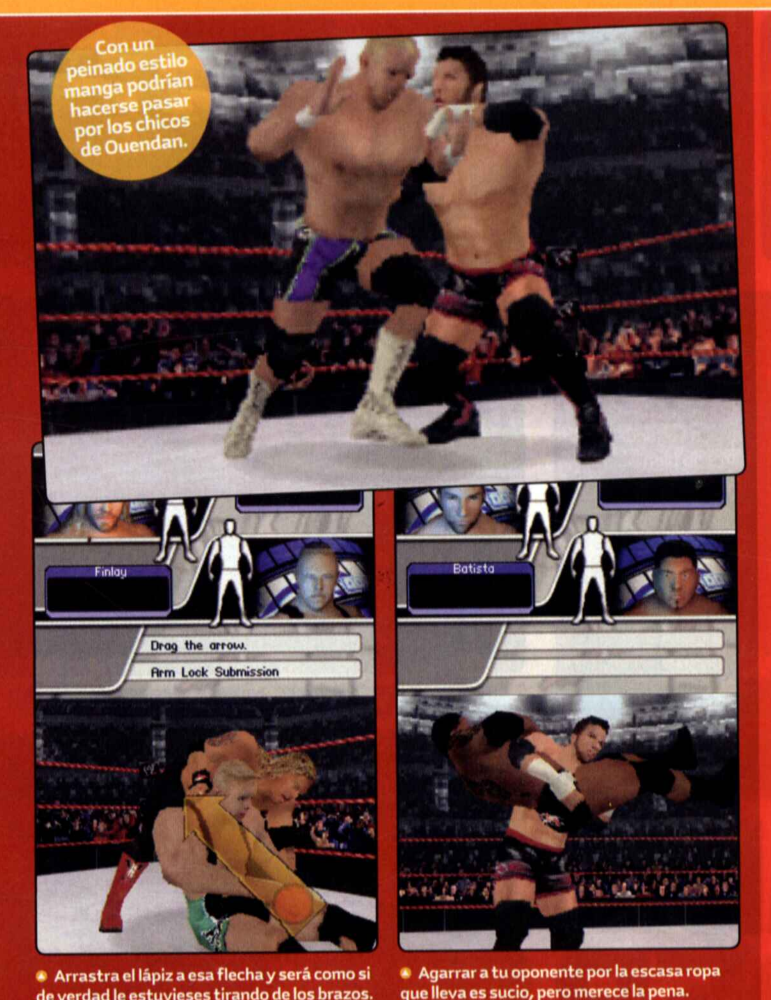
Así que la versión portátil va a ser exactamente igual pero con peores gráficos y menos luchadores, ¿verdad? No.

En vez de ser un juego de lucha libre tradicional, o algo mínimamente reconocible como beat'em up, es una especie de *Ouendan* de la lucha. Los contendientes se posicionan en la pantalla y aparecen tres iconos de opción. Toca uno y completa un movimiento realizando los giros, pulsaciones o esquivas que aparecen.

¡Gira! ¡Pulsa! ¡Lucha!

Máxima puntuación al ingenio, pero en acción no resulta tan impresionante. Tienes que leer la pantalla y tomar tu decisión en un lapso de tiempo que incluso *WarioWare* consideraría injusto. ¿Esa flecha larga es sólo una flecha larga que hay que seguir, o tendrás que girarla en la otra dirección? ¿O hacer un giro al final? ¿O tocar un objetivo? Piensa rápido, o mejor dicho, tendrás que probar suerte.

De todos modos, por muchas carencias que tenga la ejecución, es más interesante que un juego de lucha libre "normal". Si la próxima vez se cumple la promesa, será digno de seguir de cerca **70**



Con un peinado estilo manga podrían hacerse pasar por los chicos de Ouendan.

Arrastra el lápiz a esa flecha y será como si de verdad le estuvieses tirando de los brazos.

Agarrar a tu oponente por la escasa ropa que lleva es sucio, pero merece la pena.

pregrabadas en determinados movimientos. Pero por el bien del control esto es algo necesario.

Golpear a alguien en la cabeza con una silla con un movimiento violento del Wiimando es algo muy satisfactorio; ayudado en gran medida por una leve vibración empleada para enfatizar el golpe de la silla con el cráneo. Recoger y lanzar a un luchador es terriblemente divertido, especialmente tras el sistema de control basado en intentar y fallar del boxeo de *Wii Sports*. Puede estar terriblemente simplificado, pero sólo hasta el punto en el que funciona.

El control arcade permite recuperar vida realizando movimientos de mofa. Pulsar C y realizar dicho movimiento con tus manos viene genial, pero habría estado bien que el juego incluyese instrucciones de gestos para los jugadores desinformados.

En cuanto a modos de juego hay un abanico razonable de tipos de eventos (aunque los combates entre ellos no presentan apenas diferencias) y el modo principal tiene un enfoque interesante de tu carrera, desarrollando rivalidades y creando alianzas a través de mensajes de texto ridículamente largos.





Sólo para dos jugadores. Tal vez el modo para cuatro aparecerá en la edición de 2009.

Carne fresca

Resulta curioso que, en muchos aspectos, la gente que más podría apreciar *WWE* en Wii es a los que menos les interesa la lucha libre. Los "hardcore" lo encontrarán muy básica y simplificada, pero es un juego que no posee años y años de entregas más y más completas. Desde la inclusión de Miis como hilarantes medidores de salud[1] hasta conjuntos de movimientos que incluso tu abuela podría dominar, este título está orientado a un público que, sobre todo, busca la diversión innata. Dado que el juego está realizado con esta premisa directa y clara, se merece el llegar hasta ellos.

MATTHEW



El tío ridículo en licra es el pomposo MVP. Se pueden crear cosas igual de absurdas con el modo de creación de luchadores, igual de profundo y ridículo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	THQ
ESTUDIO	YUKE'S
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS





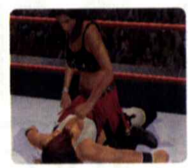
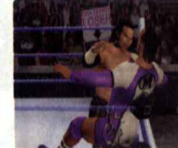


VISTAZO GENERAL

Luchadores, divas y tacones, oh Dios mío. El deporte más de moda que existe llega a la consola más alocada posible.

GRÁFICOS 8

Animaciones y luchadores detallados. Los escenarios podrían ser mejores pero lucen bien.

SONIDO 8

El rock está a la orden del día, pero los fans apreciarán sobre todo los comentaristas, eso sí en inglés.

JUGABILIDAD 7

Si eres aficionado a la lucha libre lo disfrutarás. Los jugadores menos habituales lo apreciarán aún más.

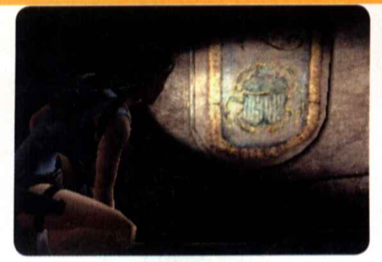
INNOVACIÓN 8

El control podría ser más intuitivo pero abre la puerta a nuevos jugadores. Aplaudimos eso.

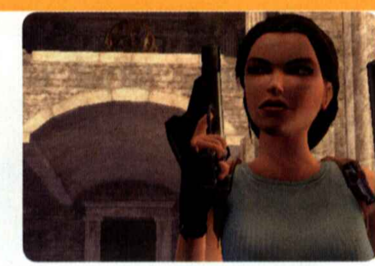
NG EN RESUMEN

Un juego de lucha hecho para los aficionados, y que ya se plantea como un título que irá mejorando cada vez más año tras año. Y la edición de éste, es muy divertida.

82









Gancho Los movimientos adicionales de Lara en Legend han sido bien implementados en las ruinas del juego original. ¿Cómo pudo vivir sin ellas anteriormente?



Preferimos la Lara "suavizada" que a su predecesora, sobre todo cuando el 90% de los ángulos de la cámara apunta a su trasero.



Agarra el bloque de piedra y llévalo hasta el suelo. Según las leyes de la física, Lara carga con aproximadamente tres cuartos de tonelada.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Lara recuerda sus primeros pasos (y saltos) de aventurera

Nunca apareció en una plataforma de Nintendo, y no fue hasta Legend para GameCube[1] cuando pudimos descubrir si lo que se decía de ella era cierto. La sucesión de secuelas genéricas no le hicieron ningún favor a Lara Croft, y la serie Tomb Raider fue encargada a Crystal Dinamics, creadores del gran *Soul Reaver*.

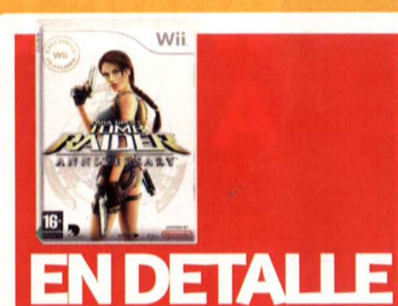
En su modo original, *Tomb Raider* es una pieza de museo que ha envejecido fatal. Ahora ha incorporado una serie de movimientos similares a los de *Prince of Persia*, los niveles han sido rediseñados y expandidos y hay algunas batallas contra jefes brillantes. La fluidez del juego realmente impresiona. El objetivo sigue siendo explorar las mazmorras -repletas de trampas-, resolver puzzles y disparar a varios cientos de animales por el camino. El mando de Wii es integrado de forma correcta, especialmente cuando es usado como antorcha en zonas oscuras, si bien a veces la cámara no funciona como debería; dada la falta de un segundo stick, ésta se ve forzada a pulsar primero un botón. Lo cierto es que en el balance de las nuevas acciones tiene tantos aciertos como errores. Y quizá el hecho de que los aciertos cumplan a la perfección hace destacar los que no. El sistema de disparo es una delicia (aunque es extraño oír las pistolas sonar tanto por la televisión como por el Wiimote), mientras que determinadas acciones se han visto algo forzadas a incluir las propiedades de Wii. Como novedad, encontraremos algunos puzzles, a modo de aventura, y que se beneficiarían de la jugabilidad de igual modo que si el juego fuera exclusivo de PC, y el Wiimote un ratón.

Lara Croft, el terror de las criaturas en vías de extinción.

Lara luce muy bien, quizá no en su mayor esplendor, pero podemos ver algunas reminiscencias de los contraluces que producen las nuevas técnicas de iluminación, aunque no en su mayor exponente. Es posible que *Tomb Raider Anniversary* en su versión para Wii no termine de satisfacer a un público ya volcado con los referentes de la consola, o que ya lo haya jugador en Playstation 2, pero lo que es seguro es que la solidez de Lara en Wii es más potente que sus dos pistolas. Y controlarla toda una delicia

KITTSY Sigue siendo un gran juego. Lobos, osos y Tiranosaurios Rex... de nuevo, es hora de temer por vuestra vida.

1. El tiempo le ha sentado bien a Tomb Raider Legend, así que deberías ir buscando una copia para jugarlo en Wii si no lo has hecho ya.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	EIDOS
ESTUDIO	CRYSTAL DYNAMICS
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

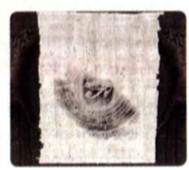


VISTAZO GENERAL

Revive el Tomb Raider original con niveles y gráficos mejorados, más habilidades atléticas y controles únicos.

GRÁFICOS 8

Ligeramente mejorado respecto a Playstation 2, aunque algunas bajas del framerate molestan.





SONIDO 8

Diario de Lara: "Habrá alguna forma de abrir esta puerta". Habla como una verdadera profesional.

JUGABILIDAD 7

Fundamentalmente, es un juego de hace 10 años; pero sin duda es una maravilla del diseño.

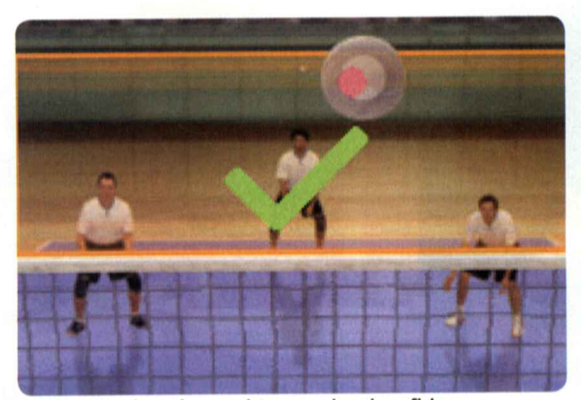
INNOVACIÓN 7

No estamos convencidos en cuanto a los controles en varias zonas, pero otras son decentes.

NG EN RESUMEN

Rediseñado, modernizado pero aún así una experiencia retro. Con él, el Tomb Raider original demuestra que realmente tenía sustancia después de todo el bombo que se le dio.

82

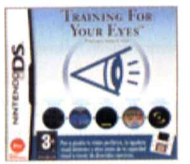


Las pruebas deportivasconsisten en mejorar los reflejos donde tenemos que lanzar la pelota cada vez que entre el campo de visión de la pantalla táctil.

En esta ocasión tendremos que golpear a un "sparring" en las zonas indicadas. El aspecto visual es bastante simple, aunque las pruebas de memorizar son aún peores.

TRAINING FOR YOUR EYES

Conviértete en un lince con el nuevo entrenador de Nintendo DS



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	NINTENDO
ESTUDIO	NAMCO BANDAI
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Por si no había bastante con entrenar el cerebro, Nintendo DS suma otro título similar a su lista, en esta ocasión, centrado en mejorar la vista. Potenciando varias partes de los ojos, relajándolos y realizando pruebas no es que pueda notarse mucha mejora, pero intentarlo tampoco va a empeorar las cosas.

La práctica se divide en cuatro minijuegos que pueden encontrarse además en el modo Prueba. Se agrupan en dos tipos: deportivos y todos los demás. Los primeros consisten en pruebas de reflejos donde tenemos que golpear a un "sparring" o lanzar la pelota cada vez que entre el campo de visión de la pantalla táctil.

El segundo grupo, son pruebas que también juegan con el cerebro, haciéndonos memorizar cosas. Cierto es que Training For Your Eyes no busca la diversión absoluta, pero a la larga tampoco resulta un producto demasiado destacado. Al final, nos encontramos con un título que pudo ser mucho más. La idea es buena pero se antoja a medio acabar, con defectos existentes, siendo el principal de ellos el dudar realmente de los milagrosos efectos de mejora de la vista.



VEREDICTO

GRAFICOS	2
SONIDO	4
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

Un correcto entrenador que no explota la portátil y tampoco parece demasiado educativo. No es aburrido y como complemento no está mal.

64



RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Disfruta de los divertidos Rabbids más desatados que nunca

En un lado de la habitación encontramos a un grupo de gente debatiendo sobre la intención de Nintendo por entrar en el mercado casual y sus obligaciones con el jugador serio. Al otro lado, hay otro grupo golpeando conejos con un sombrero de salchichas en la cabeza. Ahora, piénsalo bien , ¿Qué crees que suena más divertido?

Absurdamente bueno

Te haya gustado o no el juego anterior, es imposible obviar las mejoras que encontramos en la edición de este año. La premisa del estadio se ha perdido en favor de una serie de pantallas y menús con indicaciones que pueden saltarse, yendo directamente a jugar. No encontramos argumento, sólo minijuegos, dado que los Rabbits no necesitan una trama. De hecho, los Rabbids tampoco necesitan a Rayman.

Echa un par de partidas rápidas (sólo o en multijugador) para desbloquear los minijuegos y luego podrás crear tu propia selección de los mismos: disfruta de los que te gusten u obvia los que detestas. Desearíamos que muchos juegos permitiesen esto.

Y todos los minijuegos hacen realmente sencillo mantenerse vivo con dos o cuatro jugadores al mismo tiempo, empujándose entre ellos edificios abajo, compitiendo en carreras de pedos o lavando los pantalones de los propios rabbids. De nuevo, los niveles de shooter sobre raíles son desbloqueables.

La intención ahora ha cambiado, con el énfasis puesto en la experiencia multijugador, que incluye más elementos personalizables que la mochila de Salvador Dalí. Con un una gran cantidad de humor y un diseño de minijuegos surrealista[1], os desafiamos a no disfrutar de estos pequeños lunáticos. Algunos minijuegos tienen un control algo torpe, como en los que hay que deslizarse sobre el hielo, pero se perdona, sobre todo cuando se disfruta de ellos con varias personas.

En términos generales, *Rayman Raving Rabbids 2* es un juego muy recomendable como título de minijuegos. Desgraciadamente, los controles algo simples vienen a convertir la experiencia para un jugador en algo indiferente; así que asegúrate de jugar con amigos, y no tendrá rival.




No te gustaría perderte en un gimnasio repleto de animales, especialmente en uno donde pueden levantar pesas sin esfuerzo.


Naruto nunca ha sido tan divertido en sus otros juegos. Espera... ¡No es Naruto! Chico... estos de Ubisoft están fatal, ¿eh?

1 El minijuego de ajedrez es hilarante. No te moverás al juego, sino que para concentrarte debes mover los brazos de arriba a abajo como un pájaro. La persona que más se "concentre" ganará la partida. De hecho, el minijuego de ajedrez en cuestión sólo tiene una ficha que nunca se mueve.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	UBISOFT
ESTUDIO	UBISOFT MONTPELLIER
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Una buena colección de minijuegos, con controles generalmente decentes y unos conejos divertidísimos.

GRÁFICOS 8



No puedes negar que los rabbids son monos, los minijuegos están pulidos y se ven realmente bien.




SONIDO 6

Si escuchas a un rabbid realizar su "Celebración", ya lo habrás escuchado todo.

JUGABILIDAD 8

Los minijuegos son divertidos especialmente a cuatro jugadores, pero hay algunos fallos por aquí.

INNOVACIÓN 7



Bueno, hay definitivamente una mejora, pero ninguna nueva idea que sorprenda.

NG EN RESUMEN

Los rabbids ofrecen un divertidísimo multijugador y una buena colección de minijuegos. Como el del año pasado, es uno de los juegos más notables para Wii por el momento.

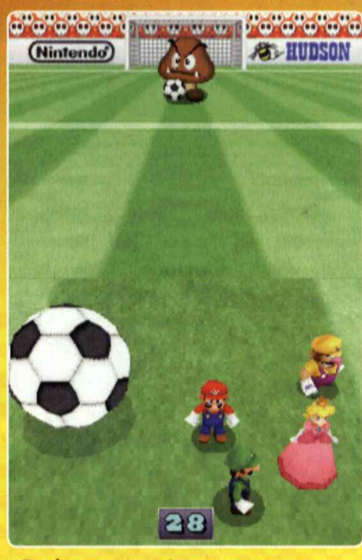
78



Mario celebra su primera fiesta portátil de cierta calidad.



Algunos minijuegos requerirán hacer uso de elaboradas tácticas. La mayoría... no.



Puede que sean cuatro, pero eso es un Goomba gigante. Mejor empezar a correr...

El gran miedo de Luigi en pequeño es acabar siendo una mancha en el zapato de una persona normal

MARIO PARTY DS

Le gusta el mueve, mueve
Le gusta el mueve, mueve
Le gusta... mueve

Habéis oído hablar de la relación entre los personajes de Nintendo y los minijuegos? O mejor dicho, ¿habéis llegado a evitarlo? A menos que no hayáis tenido acceso a la electricidad durante los últimos diez años, seguramente lo sabréis todo de *Mario Party*, una de las series de juegos para todos más exitosas e imitadas. Tuvo sus momentos buenos y malos a lo largo de sus nueve secuelas, algunas de los cuales apenas pueden distinguirse de las demás más allá de la pantalla de título, pero nunca falla a su cita con el éxito.

Fiesta, pero conservadora

El formato es el mismo en todas las entregas, salvo en la pobre versión de GBA. Cuatro jugadores tiran un dado por turnos y viajan por las casillas de un tablero laberíntico. Después de que todo el mundo haya hecho una tirada, llega la hora del minijuego, que será un dos contra dos, un tres contra uno o todos contra todos. El premio será una bolsa llena de monedas, que se podrá utilizar para comprar objetos que molesten a los demás jugadores. La meta final es recoger estrellas; hay siempre una en el tablero, y sólo el jugador que caiga en su casilla tendrá el privilegio de poder comprarla. Cuando alguien alcanza un número de estrellas, o se ha jugado durante cierto número de turnos, se declara un ganador, y los minijuegos disputados se añaden en un modo aparte para disfrutarlos en cualquier momento, sin la secciones de tablero.

Los minijuegos eran bastante inusuales cuando salió el *Mario Party* original, pero se han ido convirtiendo en elementos básicos de una gran

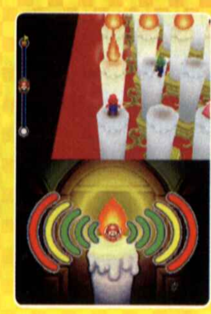
1 No es que el juego luzca mal del todo, sin embargo, pese a mantenerse sólido, no termina de cunplir con los estandartes de los últimos meses. Quizá sea por su función multijugador, y sus cargas. Sin duda, la mejor manera de acelerarlas es a base de reducir polígonos.

GÁNALES A TODOS

Es la fiesta a la que todo el mundo está invitado, siempre y cuando tengan una DS y no haya más de tres personas...







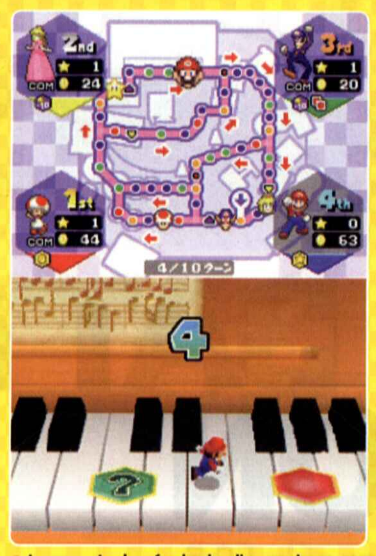
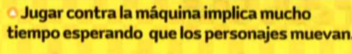
El juego cobra vida al compartir minijuegos con otros usuarios. Además, es el momento en el que tendrás que esperar a que tus amigos, que no compraron el juego, absorban limpiamente de tu DS el precioso código de *Mario Party*. Podrías apagar la consola a mitad del proceso y decirles que se compren el suyo, pero sería un poco contraproducente.

variedad de títulos. Como extra en juegos como *Super Monkey Ball* o como elemento central de *Rayman Raving Rabbids*, estamos tan acostumbrados a estos pequeños juegos que se hace fácil contar con ellos. Así que *Mario Party DS* tenía que ofrecer algo especial para llamar la atención.

Su gran atractivo es que el modo multijugador puede disputarse con un solo cartucho. De hecho, es un juego exclusivo de un solo cartucho, y la experiencia no se ve afectada como en otros títulos. Contarás con el juego completo en tres portátiles vacías, mientras la anfitriona envía los datos a los demás entre rondas. Esto implica que hay una carga antes de cada minijuego, pero se puede perdonar.

Dejando a un lado la generosidad tecnológica, hace falta dedicarse bastante a *Mario Party* para sacar algo de provecho de la última adición a la familia. En esta ocasión, la historia nos cuenta cómo todo el grupo ha encogido de tamaño y se ha visto obligado a participar en una partida al mismo juego de tablero, salvo que ahora se ambienta en escenarios gigantescos. Avanzarás a través de todo tipo de mobiliario. A veces es bastante agradable, aunque no siempre fuimos conscientes del tema principal porque muchos minijuegos apenas se diferencian de los cientos que jugamos en las anteriores entregas.

EL GRAN ATRACTIVO ES JUGAR CUATRO CON UN SOLO CARTUCHO

Jugar contra la máquina implica mucho tiempo esperando que los personajes muevan.



Sólo hace falta un cartucho para el multijugador, y funciona a la perfección.

Mejor tráete una botella

Algunos son directamente aburridos. Hay uno en el que tienes que girar una rueda para conseguir que los coches rueden lenta y ruidosamente por un campo de nabos, en lo que debe ser la carrera más lenta y aburrida que hayamos visto nunca. Cuando apareció por segunda vez, se nos cayó el alma a los pies.

Aunque muchos no son tan pobres, claro está, y hay una buena mezcla de control entre el lápiz táctil, los botones tradicionales de *Mario Party* y soplar en el micrófono. Las versiones anteriores incluían reconocimiento de voz real en GameCube, pero por suerte, las restricciones de hacer el juego lo bastante pequeño como para poder compartirlo sin muchos problemas con otros jugadores parece haber forzado a los desarrolladores a no incluir lo que de otro modo habría sido un elemento evidente para un juego de DS.

Para añadir algo de interés para los jugadores solitarios, cuenta con una importante selección de puzzles. Hay variaciones del clásico "haz coincidir los colores", y parecen algo que podría haber sido una buena incursión de BitGenerations.

Está bastante bien presentado, aunque el uso de modelos 3D muy básicos para los tableros del juego implica que no luce tan bien como las versiones para N64[1]. Los gráficos de los minijuegos tienen una calidad variable y la música continúa con su tradición de ser la banda sonora más inapropiada.

Siguen estando presentes todas nuestras quejas perennes sobre *Mario Party*, pero ni se va a dar cuenta de que no estamos en la fiesta mientras esté ocupado saludando y reuniéndose con otros millones de invitados. El juego podría y debería ser mucho más, pero sigue siendo *Mario Party* y ofrece lo que ofrece. Otra vez.

KITTSY



Peach recoge las monedas que les han sido robadas a los demás jugadores



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	NINTENDO
ESTUDIO	HUDSON
PRECIO	39,95Ð
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Es su fiesta, y te obligará a sufrir un aburrido tablero antes de poder empezar con la diversión de los minijuegos.

GRÁFICOS 7

Los tableros no son muy buenos, pero algunos minijuegos resultan realmente emocionantes.




SONIDO 5

Los juegos de Mario son bien conocidos por sus melodías para tatarear, salvo *Mario Party*.

JUGABILIDAD 6

Pedimos que los tableros sean más rápidas. Siempre nos ignoran y venden millones de copias.

INNOVACIÓN 7

Una fiesta como la de 1998, que en esta ocasión puedes aprovechar a jugar con un solo cartucho.

NG EN RESUMEN

Si eres un aficionado de *Mario Party* o si nunca antes has jugado, no está tan mal. Para los demás, es otra secuela, sin mejoras ni diferencias con respecto a las otras entregas.

71



Cuando los *Pokémon* realizan ataques físicos, aparecen ambos juntos en la misma pantalla, por primera vez en la saga. Los ataques a distancia siguen el estilo habitual.

POKéMON BATTLE REVOLUTION

Disfruta cada zarpazo en unas gloriosas 3D, por sólo 50€

Cuando las primeras entregas de *Pokémon Stadium* vieron la luz en N64, nos atrevimos a soñar con un RPG de Pokémon para una consola doméstica. Podíamos imaginarnos lo bueno que podría llegar a ser un juego de Pokémon en 3D, pero sabíamos que era poco probable que ocurriese mientras pudiesen sacar otra edición más para Game Boy y ver cómo vendía tres millones de unidades en su primer mes.

Con el tiempo, llegaron a incluir un verdadero mini-RPG en *Pokémon Colosseum* para GameCube, al que pronto le seguiría más de lo mismo en *Pokémon XD*, y el mundo parecía un lugar mejor.

Amnesia retrógrada

Desgraciadamente, tendremos que volver a seguir soñando. *Pokémon Battle Revolution* supone un gran retroceso, hasta los días del primer *Stadium* para N64. Sin embargo, a diferencia de aquel juego, este incluye al menos todos los monstruos que se encuentran en sus compañeros portátiles; pero todo lo que respecta a minijuegos, interfaz, la habilidad de jugar a las entregas portátiles en la televisión... bueno, eso se queda para una futura revisión que hagamos.

También ha desaparecido el modo aventura, y sólo permanece el modo Batalla de *Diamante/Perla*, junto a un fuerte sentimiento de decepción.

Si posees uno de los juegos de DS (algo necesario si quieres sacar algo productivo de *Battle Revolution*) ya tendrás acceso a prácticamente todo lo que puede ofrecer este disco de Wii. Puedes enfrentarte a amigos en conexión local o contra desconocidos a través de Internet, o tan sólo hacer frente a una serie de oponentes controlados por la máquina, para poner a prueba tu equipo Pokémon contra grupos rivales con diferentes habilidades y ataques especiales.

SI POSEES UNO DE LOS JUEGOS DE DS YA HABRÁS VISTO TODO LO QUE TE OFRECE ÉSTE

"Mis colas son las orejas arrancadas de un conejo de Mario Galaxy"

SEGUNDA OPINION



Si eres aficionado a *Pokémon*, sabes que lo eres. Has jugado a cada entrega lanzada en los últimos 11 años, y probablemente querrás comprar éste últimos para tu colección. En este caso, probablemente no te decepcionará. No mucho. Aun así, no importa cuánto amemos u odiemos o intentemos defender la serie. Nos gusta Pokémon, pero como juego en sí, *Pokémon Battle Revolution* sencillamente no vale la pena.

ACCIÓN ONLINE

Conecta tu DS a tu Wii, y esta a Internet. ¡Por arte de magia, aparecerá un entrenador de *Pokémon* salvajes!



DIVERSIÓN DIRECTA

En realidad no puedes interactuar con la persona contra la que compites, así que todo se basa en combatir hasta las últimas consecuencias. Puedes elegir un pequeño lema para tu personaje, pero la otra persona online no lo verá.



La pantalla partida muestra cómo se realiza el ataque, así como su efecto en la víctima.

Todo sobre los gráficos

Dado que puedes hacer todo eso y más en DS, ¿qué sentido tiene *Battle Revolution*? La respuesta se hace evidente cuando ves lo que sale de esas Pokéball.

Los modelados 3D tienen un aspecto genial, y los ataques pueden resultar sorprendentes en toda su ambición pirotécnica. No hay ninguna indicación en los juegos de DS de que sea así el aspecto de un ataque terremoto o de un ataque acuático, y para cuando llegues a disfrutar de los movimientos más llamativos, te sumergirás en la acción de un modo que no permite la pequeña pantalla.

Los monstruos siguen sin tener nada de pelo, lo cual ofrece una imagen bastante pobre si te adentras en este juego tras haber escalado el estómago peludo de la Abeja Reina en *Mario Galaxy* o cualquiera de las superficies con encanto, pero la mayoría de las criaturas resultan muy impresionantes. Todo lo demás se queda a la sombra de los brillantes efectos de los ataques.

En lo que concierne a los modos online, puedes enfrentar a tu equipo contra otros elegidos de forma aleatoria mediante un sistema de partidas igualadas muy similar al de *Mario Strikers*. Lo extraño es que no tiene sentido hacerlo, ya que no avanzas por una tabla clasificatoria, ni cuentas con estadísticas para que la gente admire cómo derrotaste a ese Mewtwo de nivel 70 con un pequeño Pichu y un puñado de habilidad. Luchas, ganas, pierdes o te desconectas, y vuelves a la pantalla de buscar partida una y otra vez.

Existe una opción para jugar a dobles en un equipo con un amigo o un desconocido, pero tienes las mismas limitaciones. Derrotar offline a los rivales de la máquina te otorgará una serie de objetos que puedes traspasar a *Diamante* y *Perla*. Y si no tienes uno de los juegos para DS, deberás conformarte con una pobre selección de monstruos de alquiler, inútiles contra rivales de nivel elevado.

A diferencia de los dos juegos de GameCube, *Pokémon Battle Revolution* no merece la pena ser considerado como un juego por sí sólo. A diferencia de los juegos de N64, no añade nada a la experiencia básica *Pokémon* que no pueda encontrarse en las versiones portátiles. Puede tener un buen aspecto visual, y si sólo por eso merece tus 50€, entonces no te llevarás una gran decepción, pero es difícil recomendarlo basándose en eso; sobre todo cuando la historia nos sugiere que en los próximos años vamos a ver una revisión progresiva del juego con los elementos que se echan en falta en éste[2]. Así pues, si sabes esperar, espera.





Ataque de confusión. Al menos, hasta los ataques más absurdos tienen buen aspecto.





El entrenador aparece en la misma pantalla que las criaturas. ¿Por qué no le atacan?



Los escenarios son, sin duda, atractivos. Hay varias zonas detalladas en las que combatir.



Venga. Tal vez el año que viene, pequeño engendro alienígena con forma de conejo



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	NINTENDO
ESTUDIO	GENIUS SONORITY
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	7 DE DICIEMBRE

CARACTERÍSTICAS









VISTAZO GENERAL

Saca a tus monstruos de *Diamante y Perla* para disfrutar de ellos en la gran pantalla con completa diversión online.

GRÁFICOS 8

Muy buen aspecto visual, aunque resulta extraño ver Pokémon sin pelo en los tiempos que corren.




SONIDO 6

Rugidos básicos para los Pokémon más que frases bien vocalizadas, junto con comentarios limitados.

JUGABILIDAD 5

Se trata de combates de las versiones de DS, y no se sostiene como juego por sí solo.

INNOVACIÓN 5

Sólo se pueden destacar los gráficos. En todos los demás aspectos, es inferior a los de DS.

NG EN RESUMEN

Un complemento para DS completamente decorativo. No merece la pena ni planteárselo como juego único, ya que es muy limitado. ¿A qué se debe la aversión a un Pokémon RPG 3D?

59

1 Si quieres un compañero decente para *Diamante y Perla* en Internet, visita www.pokemon-gts-net . 2 Si dentro de un año no hay *Pokémon* para Wii que incluya al menos un pequeño modo RPG, estaremos, er... equivocados.



Super soldados
Estos pesados aguantan más de un disparo antes de morir. A medida que avances por los niveles, tendrán más vida. Esto lo verás en la pequeña barra que está sobre sus cabezas.







GHOST SQUAD



Es una suerte que los cadáveres de los enemigos no se acumulen a tu alrededor. Así, no hace falta tener que esquivarlos o saltar sobre pilas llenas de cadáveres.

Bienaventurado el Zapper, porque él agradará a los amantes del arcade

A pesar de que hay una gran cantidad de arcades, son pocos los juegos de pistola que pueden encontrarse en Nintendo. Desde que alguien convirtió el ordinario periférico de SNES en un Bazooka, poco más hemos podido probar. Ni Nintendo 64 ni GameCube contaron con títulos del género, mientras que Dreamcast y PlayStation disponían de montones de variantes además de la pistola oficial.

Por suerte, ahora que Nintendo cuenta con un sistema a priori aventajado para este género, parece que por fin podremos llenar este hueco con un montón de conversiones de arcades. Y si todos han sido tan cuidados y pulidos como *Ghost Squad* de SEGA, la verdad... bienvenidos sean.

Haciéndolo tu misión

Ghost Squad es una conversión del arcade del mismo nombre que puede superar en unos ocho minutos. Tendrás que señalar hacia la pantalla y luego presionar el botón de disparo para liberar ráfagas ingentes de balas, consiguiendo así como poco hacer algún blanco. También puedes, por otra parte, apuntar y ser preciso. Tras terminar una misión encontrarás otras dos de longitud similar, cada una con varias ramas que llevan a diferentes caminos, por lo que generalmente no tendrás que ver las mismas escenas en cada partida lo cual hace bastante desafiante desbloquearlas todas.

Para el que quiera echarle muchas horas, hay un sistema que permite registrar los datos en una tarjeta de memoria para continuar en cualquier máquina de *Ghost Squad*. Pero seguramente esta rareza se limite sólo al público nipón.

GHOST significa: Global Humanitarian Operations and Special Tactics.

Más monedas

Por supuesto, nadie hace ya buenas conversiones de arcades dado que tampoco se realizan grandes títulos del género. O eso pensamos después de perder parte de nuestro tiempo

ALGUNAS COSAS HAN CAMBIADO DESDE LA ÚLTIMA VEZ QUE JUGASTE

LA MADRE DEL INVENTO

En Japón, *Ghost Squad* se vende en un pack de gran tamaño junto al Zapper. Pero, ¿Funciona bien? ¿Es bueno? ¿Merece la pena?

Tras la alegría que nos produjo la guitarra de *Guitar Hero III*, esperábamos un nuevo accesorio especial de Wii con el que mantener ocupadas nuestras mentes. Y el Zapper no lo consigue. Pero ciertamente tampoco acaba de ser tan malo como nos temíamos que fuera posible.

Para empezar, un punto negativo: su textura viene a ser algo así como la alfombra que usan los viejos para salir de la ducha. El mando de Wii se mantiene "clavado" en un compartimiento poco generoso, bajo la mano. El nunchaco por su parte se encuentra anclado debajo con únicamente dos dientes a varios centímetros del mando. El gatillo presiona el botón B directamente, ofreciendo un escaso feedback al pulsarlo.

De todas formas, si puedes ignorar la mala calidad de su estructura, funciona de maravilla con Ghost Squad, consiguiendo en realidad que la puntería sea algo preciso y constante durante todo el juego.

El creador de la Thompson estaría orgulloso

con *Ghost Squad* para Wii y descubrir que es estúpidamente adictivo. La versión para consola es buena en el sentido de que no tendrás que coger una bolsa llena de monedas para, como en el arcade, ir gastándolas para explorar cada elemento del escenario sin que te veas afectado por tu nivel de habilidad.

Con la opción de continuar tantas veces como quieras, puedes recrearte en tu propio terreno. Podrás ir por las tres misiones para completar el juego al máximo, y existe la posibilidad perder frente a algún jefe final o en uno de los desafíos cronometrados que aparecen eventualmente, intentando mermar tu posibilidad de ver el final del juego.

Evolucionando los disparos

Tras una sesión de práctica, te verás perfectamente familiarizado con el Zapper y podrás acabar con esos enemigos que corren hacia una posición esperando la siguiente escena, y realmente empezarás a jugar a *Ghost Squad*.

Lo más genial es que *Ghost Squad* mejora a medida que tu habilidad se incrementa. Cada nivel completado añade experiencia a tu personaje, desbloqueándose una nueva arma. Y esto afecta también a la dificultad, así que no te sorprendas cuando los enemigos aguanten más disparos de tu ametralladora, dado que ahora cuentan con una armadura más potente que en tu última partida.

La evolución de los desafíos añade una enorme longevidad a un clásico shooter sobre raíles. Los enemigos aparecen en pantalla y debes acabar con ellos. No hay opción de esconderse o esquivar como en Time Crisis, si bien los jefes y los desafíos de francotirador añaden algo de variedad a la acción.

Como era de esperar, el obtener mejoras o nuevas armas son el detonante para jugar una y otra vez. Sólo se tardan unos minutos y pueden subirse las puntuaciones a rankings Online. Y allí, quien sabe, quizá podrías obtener un rifle de asalto o utilizar una escopeta para acabar con todos tus enemigos.

Además de esto, puede jugarse un modo cooperativo para dos jugadores en los mismos niveles. El Zapper es en definitiva el mejor periférico para jugar, especialmente si no quieres cansar los brazos tras una sesión larga de juego.

Hay también un modo entrenamiento donde puedes calibrar el puntero para mejorar la puntería[1]. El juego principal cuenta con uno diferente aunque sin él sería bastante difícil. Pero tras practicar, podrás jugar casi con sólo mirar.

KITTSY

Ghost Squad es puro arcade, el tipo de producto que SEGA solía lanzar continuamente en Dreamcast. Si nunca te has planteado dejar caer una moneda en las recreativas, seguramente debas considerar hacerte con la versión de Wii. No te arrepentirás.

EVENTOS ESPECIALES

Aquí va algo de distracción entre tanto nivel de avanzar sobre raíles y disparar continuamente hasta cansarte...



FRANCOTIRADOR

Elimina a los terroristas con la mira de tu rifle. Sería más fácil si no tuvieses que recargar tras realizar cada disparo. Y además hay un límite de tiempo.



DESACTIVAR BOMBAS

Esperamos que hayas prestado atención a las clases de desactivar bombas. Selecciona el cable, pulsa el botón de acción y cruza los dedos.

SEGUNDA OPINIÓN



Siempre he estado intentando justificar la compra de este tipo de juegos de pistolas de luz. Pero el carisma y sistema de juego que poseen hablan por sí sólos. El zapper realmente mejora la experiencia y en vez de arruinar la experiencia, le da un encanto retro. Si sólo vas a comprarte un juego compatible con el zapper para estas navidades, no te equivocarás con éste.



1 Tienes que disparar a las esquinas inferior derecha y superior izquierda de la pantalla. Una vez hecho esto, la Wii entenderá dónde están los límites y no habrá necesidad de ir más allá. Si lo sitúas en otro lugar, tu puntería se verá mermada. Cuando no te mueves, es preciso.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	AM2
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Dispara y ábrete camino en tres misiones, y luego repítelas hasta cansarte. Un arcade de disparos clásico de Sega.

GRÁFICOS 7

Nunca tendrás ninguna duda sobre a qué estás disparando. Funcionales y no espectaculares.




SONIDO 8

Música agradable y decentes efectos para las armas. Captura el estilo de las recreativas.

JUGABILIDAD 8

Apunta y dispara. Aunque tendrás que ser más preciso en niveles altos para lograr buenas puntuaciones.

INNOVACIÓN 6

El puntero del mando de Wii lo hace preciso. Tiene además funciones Online y usa bien el Zapper.

NG EN RESUMEN

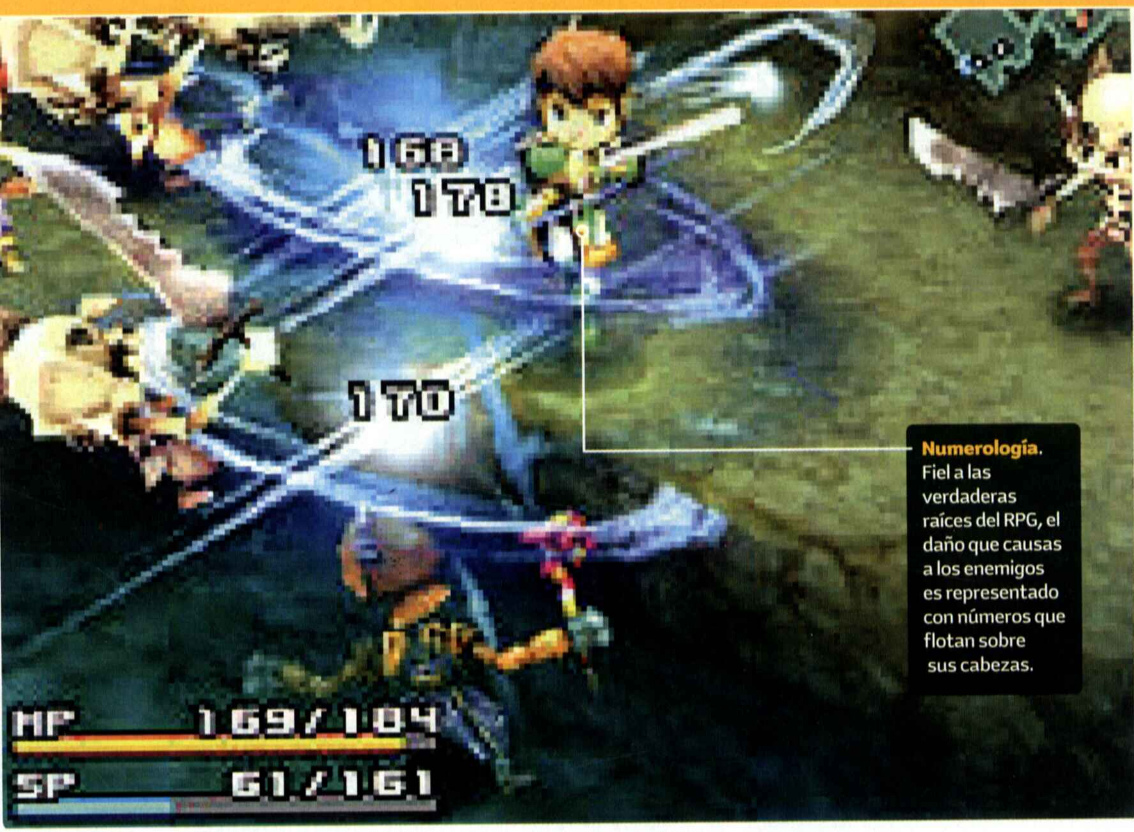
Si sólo quieres un muy buen arcade, aunque extremadamente corto, Ghost Squad es una buena opción. Rápido, explosivo y lo más importante: realmente divertido.











Numerología. Fiel a las verdaderas raíces del RPG, el daño que causas a los enemigos es representado con números que flotan sobre sus cabezas.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
RING OF FATE

Es Final Fantasy, pero no como lo conoces...

Seguramente lo recuerdes de GameCube, cuando nos emocionamos rápidamente ante la idea de que *Final Fantasy* volviese a Nintendo, y posteriormente nos desilusionamos al descubrir que, después de todo, no íbamos a tener un Final Fantasy tradicional. Y finalmente nos sorprendimos cuando *Crystal Chronicles* resultó ser muy divertido. Al final no importó, debido al alto coste de necesitar cuatro GBAs y cables link para jugarlo; esto quiere decir que poca gente llegó a verlo.

Afortunada segunda oportunidad

Por suerte, la gente de Square Enix nunca olvidó lo bueno que era *Crystal Chronicles* y, ahora que son los grandes amigos del líder del mercado –Nintendo[1]– y la tecnología ha avanzado, han decidido hacer una secuela.

Como el original, esta es una aventura en la que avanzamos tranquilamente por mazmorras, de forma similar a una versión algo más ágil de Phantasy Star Online[2]. Controlarás a un joven guerrero, acompañado por tres amigos de mentalidad similar cuyos poderes y ataques mágicos deberás combinar, así como sus respectivos trabajos específicos.

La cruceta nos permite mover al personaje por el escenario y el resto de botones se usan para recoger objetos, atacar con el arma principal o usar ataques mágicos. Hay también un botón de salto, dado que el juego introduce pequeñas y simples secciones de plataformas; la pantalla táctil se utiliza para seleccionar magia, tomar pociones, acceder a los menús y cambiar entre los diferentes personajes en el caso de que no seas capaz de disfrutar de la experiencia completa que supone jugar entre cuatro personas. Hay muchos elementos que asimilar y el control no es particularmente fácil, especialmente cuando los botones tienen funciones sensitivas y las acciones más avanzadas requieren combinar varios. Por ejemplo, si estás controlando dos personajes por tu cuenta, probablemente en cierto momento



Todo el tiempo que pierdas navegando por los menús también afectará a la pantalla superior. ¡Poner el juego en Pausa es para débiles!

No recordamos haber visto esta escena en el juego

1 Es gracioso, esto. 2 O una enorme simplificación de World or Warcraft, sin la exploración por el mundo y la potencial adicción que podría absorberte la vida. 3 No puede pausarse en multijugador. Cada uno puede hacer lo que prefiera mientras estás en los menús.



El trabajo en equipo será esencial en algunas áreas, donde habrá que mover objetos pesados.



Este es el primer jefe que encontrarás. No parece muy amenazador. Espera a que ataque y luego golpéale para hacerle el máximo daño. O intenta que tus compañeros salten sobre su espalda.



¡Es la hora de los minijuegos! Dada la reputación de DS en este área, es increíble que Square Enix muestre algo así.



Hay una gran cantidad de FMV al principio, pero no tenemos ninguna captura de ella.



Las FMV están realizadas con los gráficos del propio juego y lucen realmente increíbles en términos de destreza y dirección artística.

acabarás teniendo que combinar sus ataques mágicos realizando un movimiento con los dedos para abarcar los dos gatillos, la pantalla táctil, la cruceta y el botón X. El enemigo no esperará a que realices las magias... Existe una carencia de "familiarización" con la jugabilidad que se ve ampliada cuando no puedes pausar el juego mientras accedes a los menús en el modo para un jugador[3], lo que significa que este *Crystal Chronicles* puede sacar de sus casillas incluso al más curtido en

LA EXPERIENCIA DE JUEGO SE EXPANDE EN EL MODO MULTIJUGADOR

el género de los RPGs de acción. Claramente, Square Enix ha olvidado eso de que la primera impresión es lo que cuenta. Pero pese a que los controles nunca fueron realmente accesibles para nosotros y la cámara con vista en diagonal tampoco ayuda a la hora de hacer diagonales con cruceta, realmente preferimos quedarnos con el juego al completo.

Se ve bien

El elemento primordial aquí es que hay un montón de cosas y es genial observarlas todas. Y cuando consigues realizar una partida a cuatro jugadores, se acerca a la belleza de su bonito –y poco jugado– hermano. Cuanta más gente consigas reunir, más posibilidades encontrarás a la hora de jugar estratégicamente de forma satisfactoria. El que sea designado como curandero deberá recolectar pociones de los demás y mantenerse fuera de la acción, reviviendo a sus colegas caídos, mientras los demás se mantienen realizando ataques masivos o usando armas.

Ya en el momento apropiado, todos pueden combinar sus magias para realizar varios ataques devastadores que requieren una gran coordinación, y como realmente es difícil atascarse en el juego, la diversión radica en acabar con los enemigos de la forma más impresionante posible, para luego pelearte por los dorados tesoros que pueden recuperarse de sus cuerpos sin vida.

Debe ser el destino

Careciendo de un modo online y requiriendo cuatro cartuchos, consolas y personas para experimentar los mejores momentos, *Crystal Chronicles* no es tanto un juego imprescindible para su importación pese a su sencillo japonés. Este es un *Final Fantasy* que podrías felizmente superar sin entender una palabra del argumento, pero a no ser que cuentes con al menos una persona con quien jugar, no merecería la pena importarlo. El modo Wi-Fi se utiliza sólo para el intercambio online de cartas Moguri, lo cual es sólo un ejemplo que demuestra lo inaccesible del mismo sin tener conocimientos de japonés. Es un poco insustancial, de todas formas. Con algo de suerte, *Crystal Chronicles* encontrará finalmente a su audiencia, ya sea mediante la importación o de cualquier otra forma.

KITTSY

POR DENTRO Y POR FUERA

El simple mapa del mundo de FF en la historia de FF



No tendremos que caminar largas distancias entre las ciudades. El mapa es un globo en 3D con cartas que representan las localizaciones. Tendremos que hacer click en la pantalla táctil para ir de una a otra.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SQUARE ENIX
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	5.400 YENES (30€)
LANZAMIENTO	DISPONIBLE (JAPÓN)

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO

Ataca y utiliza magia en tu periplo por mazmorras en una especie de *Gauntlet* del siglo XXI (pero con mejores gráficos)

GRÁFICOS 9

Uno de los juegos que mejor se ve en la consola. Saben cómo conseguir explotar Nintendo DS.




SONIDO 8

Diálogos parciales en las escenas; música decente y efectos de sonido correctos.

JUGABILIDAD 8

Cuantos más jugadores consigas, menos problemas tendrás con los controles. Un juego multijugador.

INNOVACIÓN 8

Todo funciona realmente bien, tanto lo referente al multijugador como a los menús táctiles.

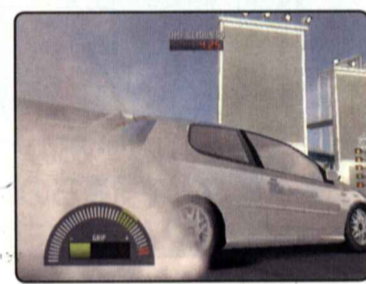
NG EN RESUMEN

Una aventura que podrás acabarte rápidamente si dispones de varios amigos para disfrutarlo al máximo. Es una experiencia hecha para compartir, aunque no Online.

81







NEED FOR SPEED PRO STREET

La fórmula del éxito

Ser el perenne número uno de las Navidades sería comprensible si cada nuevo Need For Speed tuviese mejores gráficos, nuevos circuitos y renovadas licencias de automóviles y accesorios. Así que es justo que EA siga triunfando con una receta ganadora, porque una vez más ha conseguido reinventar la fórmula NFS. El sistema de control ha sido rebajado a la utilización única del remoto, y vas a necesitar practicar para apreciarlo. No hay marcha atrás en el camino tomado por la compañía en este sentido, y las capacidades volumétricas del mando sólo se utilizan de vez en cuando.

Preparados, listos, ¡Wii!

Todos los coches son ridículamente poderosos, y harán todo tipo de cabriolas o derrapes en cuanto domines el arte del freno, aunque la verdadera diversión reside en el control del freno de mano, el único que te garantizará tomar las curvas peligrosas correctamente.

Es muy arcade, como de costumbre, y súper divertido incluso si te importan poco los turbos y cualquier otro maqueo que lleven los coches. Simplemente, se trata de un *racer* que se maneja muy bien. Los horteras cacharritos de neón en la parte baja de los bólidos por suerte han desaparecido. Incluso los circuitos están mejor diseñados, con la ausencia total de detalles superficiales y que sólo afeaban el conjunto. Las carreras de coches ultramodificados (los drag) son la prueba más difícil a superar. Tras calentar los neumáticos en la misma salida derrapante de todas las películas barriobajeras -imprescindible para una buena salida-, tienes que mantener el curso en la pista ondeando el Wiimoto y apuntándolo perpendicularmente a la pantalla. Subiéndolo cambiamos de marcha, lo que induce a vibraciones que tendremos que controlar a volantazos. Termina en unos segundos, y habrás pasado más tiempo esperando para la carrera que compitiendo en ella, pero es mejor de lo que esperábamos. Y con eso se define todo el juego. Ciertamente orientado al público general, los hardcore no encontrarán mucha profundidad. Sin embargo, NFS merece sobradamente todos nuestros respetos y tiene más que garantizada la audiencia.

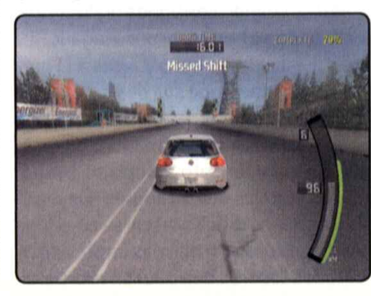
KITTSY

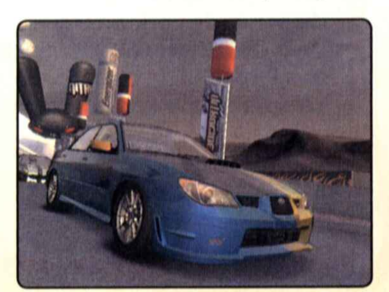


Hay muchas carreras completas, y pruebas más cortas como las drags o las de derrape.

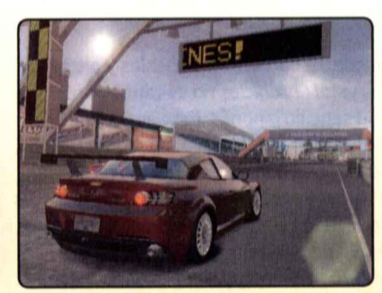


Tendrás que tener cuidado conduciendo si quieres ganar algo de pasta.

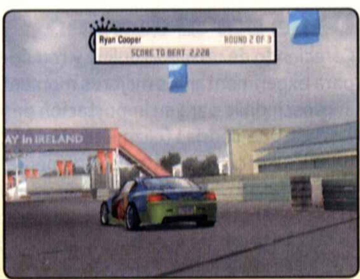




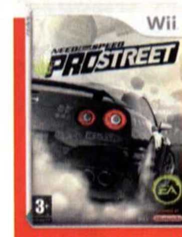
Los modelos son bonitos y relucientes.



También hay efectos en los faros.



Chulea con derrapes mientras adelantas.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	EA
ESTUDIO	EA
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA A LA VENTA

FUNCIONALIDAD







GENERAL

Lleva tu coche a la pista y pasa el día en carreras ilegales para ver quién es el más rápido.

GRÁFICOS 7

Coches, pista, menús y poco más. No ganará premios, pero tiene buena sensación de velocidad.




SONIDO 7

No es el tipo de música que oirías en un viaje con tus padres. Encaja con la atmósfera general.

JUGABILIDAD 7

Muchos desafíos, la mayoría muy rápidos, y posibilidad de organizarte personalmente el día.

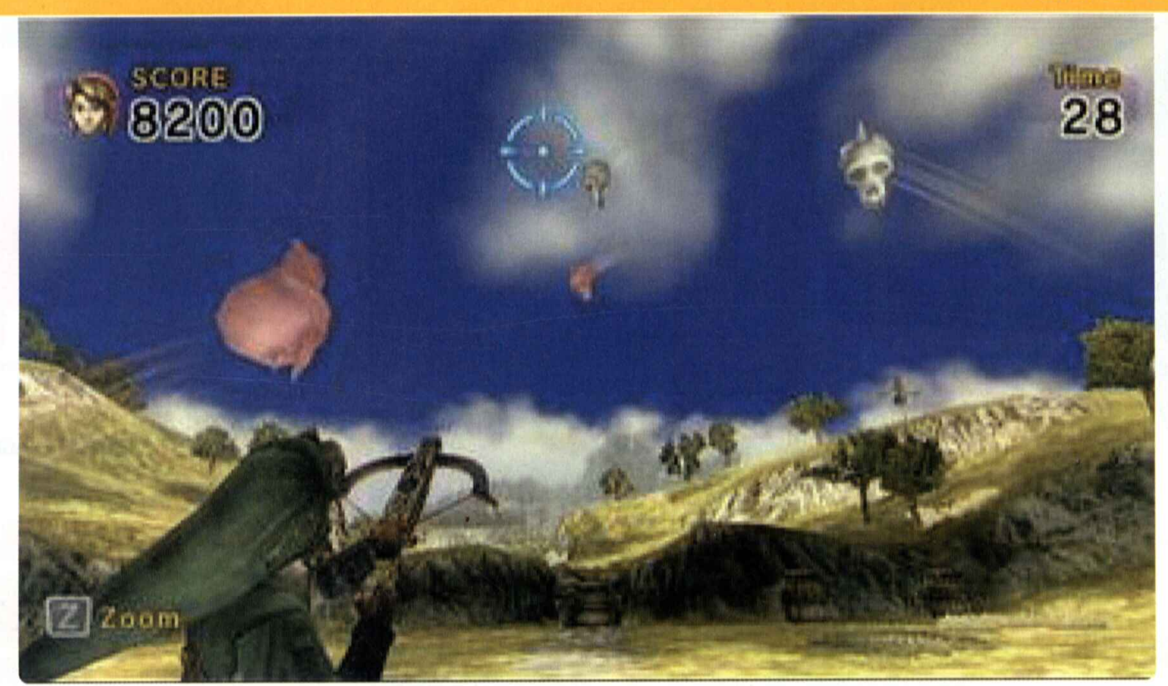
INNOVACIÓN 6

Hace buen uso del Wiimoto, aunque hubiese estado mejor poder elegir el sistema de control.

NG EN RESUMEN

No hay quejas. Si te gustan los coches, seguro que esta nueva edición te encantará. Aunque también predecimos que el año que viene seguro que nos sorprende aún más.





LINK'S CROSSBOW TRAINING

Link regresa, pero esta vez, su ballesta le resta el protagonismo.

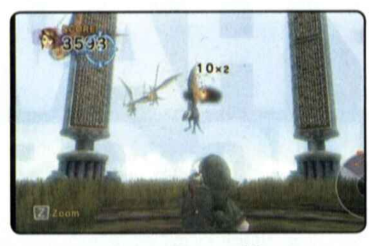
Es una tarea complicada ver este juego como lo que es, un añadido de un nuevo periférico, y sin éste no tendría mucho sentido. Pero sin duda *Link's Crossbow Training* será una curiosidad entre las multitudes. Un juego que abre las puertas a un género rescatado, el de los shooter de recreativa. Más simple que *Umbrella Chornicles*, cumple perfectamente su función. y si bien *Umbrella Chronicles* falla en su uso del zapper al expandir la experiencia y no concentrarla en el gatillo, *Link's Crossbow Training*, puesto que no intenta abarcar mucha profundidad, resulta muy gratificante en su dinámica. Sus tres modos de juego son frescos y logran que nada parezca repetido. En unos momentos estaremos disparando dianas como intentando defendernos ante la amenaza de decenas de esqueletos. Link, cuando así se plantea en la misión, se mueve bien, aunque quizá sería necesario un mejor ajuste en los giros de cámara, demasiado bruscos, y que hacen perder las más altas puntuaciones a los recién llegados.
El Zapper es más necesario en la experiencia que el propio universo de *Zelda*, dejando claro que si algo potencia este periférico, es la puntería, mucho más precisa. Aun siendo corto, *Link's Crossbow Training* no pretende ser más que un anfitrión al Zapper. Dentro de ese segmento, cumple su tarea a la perfección y muestra majestuosamente el camino a las compañías que se aventuren en él. Deja bien claro que el importante botón A no debe ser necesario, mientras que el botón B cobra la relevancia que se merece. Cambia la postura de mando de salón a una más agresiva, y da protagonismo al nuncaco y su gatillo.
La opción de Zoom añade unas bandas incomprensibles y congela el rango de visión, lo que hace que sea más difícil apuntar a todo lo que quede fuera de él, con lo que perderemos tiempo, y lo más importante, puntos. Pero no es más que una alternativa a la dinámica del juego. Son las reglas de un *Crossbow Training* que no pretende más que animar no sólo al público mediante su su personaje, sino mediante una jugabilidad tan clásica como novedosa, tan rápida como profunda.



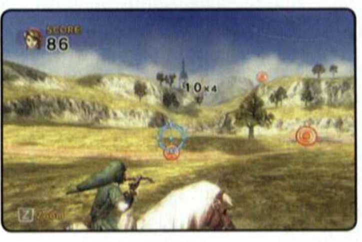
La variedad de escenarios es significativa, lo cual es bastante lógico, ya que usael mismo motor que *Twilight Princess*.



Estas fases de defensa son bastante agobiantes. Los enemigos se nos acumularán como no seamos rápidos.



Estos cuervos se moveran a diferentes distancias. Habrá que tener cuidado con ellos o nos lanzarán ataques a distancia.



Epona nos ayudará a disparar a las dianas. Las praderas de Hyrule están a la orden del día.

Un buen acabado para un buen anfitrión. Si bien, sus escenarios pueden en ocasiones reírse de su propia simpleza y vacío, no son más que representantes de una idea común. *Crossbow Training* está ligado a la idea de reliquia, rareza y simplicidad. Ese tipo de producto que desaparece de la estantería para no volver jamás. Y más, siendo, nos guste o no, un nuevo *Zelda*. Un incentivo más a quien ya de por sí tenga dudas de su adquisición, un paso adelante rescatando un género del pasado. Un inicio de lo que nos espera los próximos meses. En definitiva, un juego divertido.

ALEX



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
DESARROLLA	NINTENDO
PRECIO	30€ (CON ZAPPER)
SALIDA	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS








GENERAL

Disparar dianas nos devuelve a un tiempo olvidado. Y también nos recuerda que era divertido. Añádele movimiento, un periférico y a Link.

GRÁFICOS 7

El motor de Twilight Princess luce bien, pero carece del diseño de éste. Puede pecar de vacío en ocasiones.




SONIDO 7

Es curioso que no haya opción de bajar el volumen del mando. Por lo demás, cumple con su función.

JUGABILIDAD 8

Las tres variantes de juego hacen que los demás shooters miren a otro lado cuando se les señala.

INNOVACIÓN 7

El añadido del Zapper hace que la experiencia, pese a parecerse a la de recreativa, sea distinta.

NG RESUMEN

Puede competir con sus iguales del mismo género, le añade un precio menor y te regala un periférico. Aunque también puedes verlo desde una perspectiva totalmente diferente. Polémico, sin duda.





¡Impresionante! Pero estas imágenes no son de la versión de Wii. No corre a 480p y por tanto no es compatible con la capturadora que usamos en NGamer.



Grindar en Wii debería ser divertido, pero el control no responde como sería ideal y el resultado es bastante malo.



Aprieta ambos gatillos y verás la tabla en primer plano. Moviendo cualquier mano la haces girar en el aire.



Al estar la ciudad dividida en pequeñas regiones, no tiene sentido buscar atajos subterráneos o rutas alternativas

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Una actuación mejorable para el hombre que inventó este deporte

Nada más empezar el juego, uno de los personajes nos informa de que un monopatín es algo más que cuatro ruedas y un trozo de madera. Y lo hace con una voz horrible. Pero tiene razón, al menos en lo que respecta a este juego, ya que controlar esas ruedas y ese trozo de madera en el mundo real es realmente intuitivo. Te caes unas cuantas veces, mejoras, y te tuerces un tobillo si te fuerzas demasiado en cortos espacios de tiempo.

Siempre hemos pensado que el sensor de movimiento de Wii tenía potencial para replicar una curva de aprendizaje similar. Es posible que ese potencial siga existiendo, y puede que algún juego futuro consiga explotarlo (¿el Skate de EA[1]?). Pero no cabe duda de que Tony Hawk's Proving Ground no será El Elegido.

Atrapado en el tiempo

El principal problema es que resulta extremadamente difícil repetir algunos movimientos sin contar con ningún tipo de consistencia. El control resulta demasiado sensible en ocasiones; por ejemplo, levantar el nunchaco hacia arriba supondrá la realización de un kickflip en el nuevo modo a cámara lenta Nail The Trick, pero volver a la posición "neutral" a tiempo para el siguiente movimiento supone a menudo realizar un segundo truco no deseado que lo estropea todo. En otras, el juego parece quedarse atascado en un bucle infinito, esperando que se introduzca algún comando que no comprende por mucho que agites el mando. La primera vez que nos pasó, pensamos que se había colgado.

Para ir más rápido, tendrás que coger carrerilla moviendo repetidamente el mando hacia abajo. Aparte de que resulta bastante más complejo con el uso del botón A para saltar es una actividad bastante. Otra característica del sensor de movimiento es el juntar ambas manos para poder aterrizar tras un truco en el modo Foco, y moverlas hacia delante para empujar físicamente a un peatón. Una vez más, no conseguimos que el juego reconociese los movimientos correctamente.

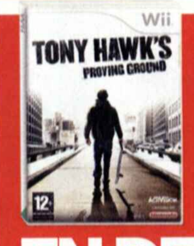



El sistema de edición te permite colocar rampas donde no la había, con lo que podremos realizar saltos en todas partes del escenario.

Tampoco ayuda que el juego no pase de ser una entrega de Hawk[2] de rigor. Está bien que hayan eliminado ciertos elemento, pero han acabado con la grandeza de una ciudad libre de explorar a cambio de calles sin vida. Aquí no están bien representadas esas cuatro ruedas y un trozo de madera.



1 Tiene un interesante control haciendo uso de los dos analógicos en otras consolas, y desde que lo vimos pensamos que pedía a gritos una versión para Wii. Seguramente estaría mejor adaptado que *Proving Ground*. 2 Es la novena entrega de Tony. Consideramos que *Downhill Jam* es mucho más manejable.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	ACTIVISION
ESTUDIO	NEVERSOFT / PAGE 44
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Recorre calles carentes de vida, saltando sobre coches feos, aceptando retos de cualquiera y meneando el Wiimando.

GRÁFICOS 6



Poco pulidos. Las animaciones no convencen y la tasa de frames no es demasiado fluida.




SONIDO 6

Una banda sonora decente, sonidos de ruedas y con ese extra de conversaciones dialogadas.

JUGABILIDAD 5

¡Muéstrame cómo saltas esos coches! Ahora hazlo con un sistema de dudosa calidad.

INNOVACIÓN 5

Elementos interesantes, mermados con movimientos exagerados del Wiimando.

NG EN RESUMEN

Una entrega que no llega a la calidad de sus antecesores. Los seguidores más acérrimos van a seguir dedicándole horas; los demás no encontrarán lo que hacía volar alto al halcón...

62



Buen chico
No les puedes dar órdenes al equipo, y da la impresión de que se quedan quietos hasta que avanzas. Una vez activos, disparan de vez en cuando.



Podría ser mejor si el control fuese tan bueno como sus gráficos. Pese a todo, consigue hacernos pasar un rato agradable y emocionante.

CALL OF DUTY 4

Conflicto moderno para un jugador en nuestra portátil

La transformación de *Call of Duty*, que pasó de ser un shooter basado en la Segunda Guerra Mundial a un conflicto urbano moderno más original, causó un importante revuelo en el mundo de PS3 y Xbox 360. Seguimos sin noticias de una posible versión para Wii, pero sí que contamos con una adaptación a DS que, sin ser especialmente mala, no se sale de lo ordinario.

Apocalipsis próximo

Ambientado en el futuro cercano, en un mundo que se ha vuelto loco y en el cual los terroristas invaden los campos de entrenamiento militar. Apenas se han acostumbrado los nuevos reclutas a las bases de las armas de fuego y a lanzar granadas a través de ventanas haciendo uso de la pantalla táctil de DS cuando los malos invaden el recinto, matando a sus instructores. Haciendo uso de tus habilidades, te abres camino fuera del campamento de baja seguridad en el que te encuentras, como si fuese una galería de tiro para poner a prueba tus dedos con el peculiar sistema de control[1].

Las secciones de disparo, que componen la gran mayoría del juego son predecibles. Sin embargo, el que sepas que a buen seguro te aparecerán soldados enemigos cuando te encuentres en mitad de un callejón vacío no implica que vayas a poder evitar el que acaben contigo otra vez.

Las armas pueden parecer poco potentes. Un tiro en la cabeza, aparentemente evidente, no siempre acaba con el enemigo, ni siquiera usando el zoom, y tendrás que descargar bastante plomo sobre tus rivales mientras intentas apuntar y esquivas sus balas. A una distancia significativa, los enemigos reaccionarán al recibir daño, pero se negarán a morir hasta que vacíes medio cargador.

También es algo difícil evitar la muerte. La táctica obvia de agacharse tras una cobertura se convierte en una tarea innecesariamente difícil, ya que requiere pulsar dos veces la cruceta para pasar de estar de pie a estar agachado. En medio de un tiroteo resulta algo molesto, además de que los enemigos a menudo aparecen por detrás de ti. También tendrás que pulsar dos veces la pantalla táctil para usar el zoom, así que hace falta cierta precisión con el stylus para evitar cambiar de punto de vista en los peores momentos.

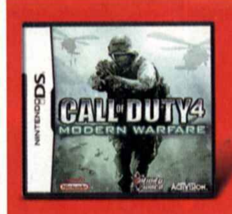
No se trata de un mal juego, aún cuando tiene ciertos defectos de control que se resienten a la hora de los grandes enfrentamientos. En lo que respecta a los gráficos, está al nivel de *Brothers in Arms*, aunque con una mejor tasa de frames (lo cual es algo muy bueno). Además, cuenta con interesantes minijuegos de desactivar y poner bombas. Su gran fallo, la ausencia de un modo multijugador. ¿Y dónde está la versión para Wii?



1 Es bastante curioso, ya que en todos los Call of Duty tenemos un tutorial del mismo estilo, sin embargo, en esta ocasión, el verdadero tutorial eran los propios soldados enemigos.



Puedes causar auténticos estragos con la torreta, es de agradecer, aunque es difícil apuntar con precisión a los enemigos con ella.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	ACTIVISION
ESTUDIO	N SPACE
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS



VISTAZO GENERAL

La famosa serie bélica se pone al día para DS. No hay nazis ni modo multijugador, pero sí mucha acción desenfrenada.

GRÁFICOS 7

Suaves, rápidos, detallados y muy acordes con la guerra. Las explosiones no están tan bien.




SONIDO 7

No destaca, pero cumple bien su cometido, sobre todo con la inclusión de voces grabadas.

JUGABILIDAD 6

Terroristas y armas. Repite mientras sufres para intentar apuntar. Divierte, no obstante.

INNOVACIÓN 6

Los gráficos son bastante decentes, pero se resiente de la falta de un modo multijugador.

NG EN RESUMEN

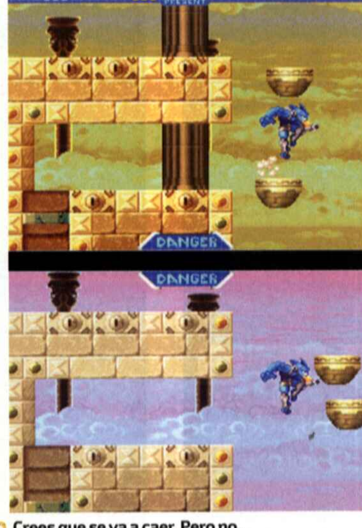
Un buen juego bélico en primera persona que, pese a no ser especialmente maravilloso, supone una interesante alternativa del género en DS. Seguimos esperando el juego.



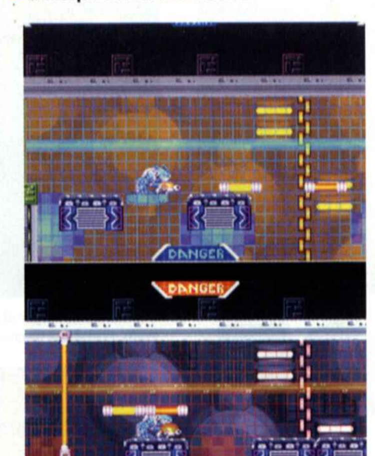




En este nivel tendremos que escapar de esa especie de cerdo azul volador mientras que sorteamos obstáculos. Es realmente emocionante.



Crees que se va a caer. Pero no.



Los escenarios que visitaremos son variados, y abarcan desde simples ruinas a planetas destrozados o zonas llenas de vegetación.

CHRONOS TWIN

Usa el tiempo a tu favor en la primera gran apuesta española para Nintendo DS

Inicialmente pensado para GBA, la desarrolladora española EnjoyUp presenta su primer juego para DS, un plataformas con altas dosis de acción en la línea marcada por clásicos de la vieja escuela como *Contra*. A la espera de que Nintendo nos regale un nuevo *Metroid* 2D, sin duda estamos ante un sustituto perfecto, si bien no alcanza el nivel de las aventuras de Samus en absolutamente ningún aspecto. Y ojo, tampoco lo intenta.

Lo que si consigue es sorprender, no sólo por un acabado general bastante correcto, sino por una puesta en escena de una idea brillante: usar el tiempo a nuestro favor. Para aclarar este punto habría que irnos a la historia del juego, que nos muestra el desolado planeta Skylia tras la aparición de un malvado ser que intentó acabar con la vida del mismo. Los ciudadanos enviaron un héroe que pereció y ahora, con técnicas más avanzadas, su hermano deberá vengar su muerte. ¿Cómo? Usando una máquina del tiempo que le permite moverse en el pasado y el presente. Esto se implementa mediante un sistema realmente eficiente, la pantalla superior muestra el pasado y la inferior el presente. Tendremos que fijarnos en ambas para avanzar por el mapeado, lo que significa que, por ejemplo, arriba puede haber plataformas, o abajo estar llena de enemigos. El movimiento del personaje es simultáneo en ambas zonas, lo cual le añade dificultad y consigue que avanzar suponga un reto absoluto.

Pese a que movemos al héroe de derecha/izquierda de forma simultánea en ambas pantallas, los disparos son independientes. El protagonista podrá ir mejorando sus armas y aprendiendo habilidades mientras progresa, lo que sumado a una curva de dificultad elevada –es un reto, tenedlo claro– y a unos jefes bien planteados, hacen de *Chronos Twin* toda una sorpresa.

Quizá donde más falle sea en un apartado gráfico bastante pobre. El intento de emular las 2D de antaño es decente en cuanto a fondos, pero no así en diseño de personajes[1] y sprites, que se antojan algo ramplones.

Aún con todo, *Chronos Twin* es una interesante propuesta y sin duda un debut realmente convincente. Si te gustan los retos, no lo dudes.

PABLO



1. De hecho, parecen burdas copias e intentos del estilo que hizo triunfar a Akira Toriyama con Dragon Ball.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRBUCIÓN	PLANETA D'AGOSTINI
ESTUDIO	ENJOY UP
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Juega en dos dimensiones simultaneamente para liberar la tierra de una amenaza. Eso sí, te costará muchos intentos.

GRÁFICOS 6



No sacan provecho de DS en absolutamente ningún aspecto; sprites simplones y fondos cuidados, pero insuficientes.




SONIDO 6

Las melodías no están mal pero carecen de garra. Los efectos sonoros tampoco sorprenden.

JUGABILIDAD 7

Todo está bien medido, el diseño de niveles es notable y su dificultad lo convierte en un reto.

INNOVACIÓN 9

No usa la táctil intensivamente, ni el micrófono. Pero su idea es original y está bien aprovechada.

EN RESUMEN

Un arcade con elementos de plataformas que hace un sabio uso de la doble pantalla de DS. Puede no ser el mejor juego de la consola, pero si te gustan los retos, es toda una garantía.




¡Juega a lo GRANDE!
www.bestbuy.es
Easy Home
MOVIES
Proyector de vídeo compatible con reproductores DVD y videoconsolas
Un proyector de vídeo ideal para ver imágenes en gran formato (de 50 a 70 pulgadas de 'pantalla'). Altavoces estéreo integrados que permiten disfrutar del sonido sin necesidad de utilizar un equipo de audio externo. Incluye completamente gratis una lámpara de repuesto que se coloca fácilmente. Fácil instalación en cuestión de minutos. Potente sistema de ventilación que garantiza el funcionamiento de la unidad. Mando a distancia incluido para utilizar todas las funciones de la unidad cómodamente. PVPr: 329.90€
Easy Home Combo Compact
Best Buy PVPr 59.90€
Easy Sound Voyager Bluetooth
Best Buy PVPr 119.90€
Easy Sound MP3 Cool
Best Buy PVPr 39.90€*
Sintonizador TDT y reproductor DVD en un único producto
Reproductor DVD universal y sintonizador de TDT en una sola unidad. Compatible con DVD Vídeo, archivos de Vídeo Comprimido, música MP3 e imágenes JPEG. Sintonización automática de canales de TV Digital Terrestre. Conexión USB para reproducir archivos desde dispositivos externos. Atractivo diseño en carcasa compacta de reducidas dimensiones. Salida de audio coaxial y completo mando a distancia incluido.
Radio CD MP3/ USB/ SD con conexión Bluetooth
Radio CD Bluetooth capaz de establecer una conexión inalámbrica con un teléfono móvil para avisar al conductor cuando recibe una llamada. Dispone de una función de manos libres. Reproduce archivos MP3 y CD Audio. Conexión frontal USB para conectar dispositivos externos (llaves USB, reproductores...). Sistema antishock de 120 segundos en canciones MP3 (45 segundos en CD Audio). Radio AM/FM incorporada. Potencia de sonido de 4x40 W.
Reproductor MP3 ajustable al cinturón
Reproductor de audio MP3/ WMA con memoria interna de 1GB/ 2GB. Fácilmente ajustable al cinturáon gracias a su prácitco clip metálico y su reducido tamaño. Pantalla OLED a color. Batería recargable que ofrece 12 horas de reproducción contínua. Incorpora cargador de batería. 7 modos de ecualización diferentes. Radio FM incorporada. Reproduce textos E-Book. Función de grabación de voz.
* Precio del modelo de 1GB. Precio de 2GB: 49.90€

US IMPORT



Flechas de guerra. Las flechas debajo de cada jugador indican hacia dónde dirigen sus ataques y en qué equipo se supone que están.

NARUTO

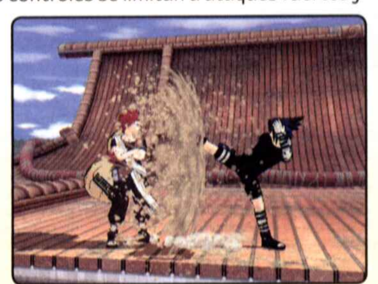
CLASH OF NINJA REVOLUTION

Dale caña, Chunin, y ábrete paso a patadas para ser Hokage

Naruto es una serie de anime que sigue pegando fuerte después de 250 episodios, yendo ya por su rama Shippuden y, aunque aquí en España hemos tenido que contentarnos con pocos episodios, el tirón que sigue teniendo es suficiente como para por lo menos echarle un vistazo, ya que mucha gente la sigue en su versión original. Naturalmente, tenemos más que un interés superficial en la gloriosa unión entre Naruto y Wii. Y, afortunadamente, *Clash of the Ninja Revolution* apunta a ser uno de los juegos de lucha más punteros, regocijándose en el sentido del humor con un fácil acceso y trepidante acción.

El modo misión es el lugar perfecto para comenzar, ya que te da la oportunidad de experimentar con los 20 personajes. Está preparado como una sucesión de escenarios en la que en vez de tener que ganar una lucha, puede que te pidan que enseñes a otro personaje cómo bloquear proyectiles o ejecutar algún movimiento. Las batallas normalmente tienen reglas específicas, y a veces tendrás que enfrentarte a múltiples adversarios con un luchador que no hayas utilizado antes.

Los controles se limitan a ataques fuertes y débiles, un agarre y un movimiento especial jutsu. Puedes moverte en los escenarios 3D y esconderte tras obstáculos, y preparar así un ataque por sorpresa que puede ser contraatacado si tu oponente pulsa el mismo botón.



Carga la barra de chakra y desata algo de jutsu. Algunos movimientos sólo se pueden usar cuando estás chungo de energía.

La cinta distingue a los ninjas cualificados. No es para el sudor

Bendito sea el Taijutsu

Cada ataque tiene un "reversal" o movimiento defensivo correspondiente, y lo bueno es que todos se ejecutan de forma tan similar que no hará falta aprenderse una larga y aburrida lista de combos. No te costará mucho llegar a dominar golpes espectaculares, pero jugar contra alguien realmente habilidoso te pondrá los pies en la tierra. Respecto a ese asunto, y gracias a su brillante multijugador para 4 usuarios, está más cerca de *Smash Bros* que el resto de juegos de lucha tradicionales. La única concesión al control de movimiento de Wii es que agitar el mando es un sustituto del botón de ataque. No tiene online ni muchos extras[1], pero si Naruto o la lucha es lo tuyo, este te flipará.

KITTSY



1 Hay tres minijuegos, ninguno de los cuales es especialmente bueno, y la opción de volver a ver las cinemáticas. No impresiona mucho teniendo en cuenta que Dragon Ball Z tenía biografías, audio en japonés, gráficos de la historia y mucho más. Sin embargo, Naruto es más divertido.



EN DETALLE

FORMATO	Wii
PRODUCTOR	TOMY
ESTUDIO	EIGHTING
PRECIO	50$ (33€)
LANZAMIENTO	POR CONFIRMAR

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Luchas ultra rápidas para hasta cuatro jugadores. ¿Serás el próximo Hokage? Pulsa start para saberlo.

GRÁFICOS 8



Luce igual que la serie, pero con mejor animación. Baja un poco en las introducciones.



SONIDO 7



Rock al estilo Naruto y voces inglesas un poco chufa. Mejor si estuviera en japonés.

JUGABILIDAD 8

Rápido, bien equilibrado, fácil de controlar y todavía más si tienes un mando de GC.

INNOVACIÓN 6

Está bien, pero nos hubiese gustado tener alguna opción online y mayor utilización del Wiimando.

NG EN RESUMEN

Un estupendo juego de lucha que fácilmente consigue impresionar con sus movimientos, así como gran profundidad para jugadores avanzados. Bonito chándal, también.



DRAGON BLADE
WRATH OF FIRE

Claramente, el hijo bastardo de los libros de Anne McCaffrey

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUCIÓN	VIRGIN
ESTUDIO	D3
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA A LA VENTA



El héroe, Dal. Un soseras.



¿Enormes jefes con QTE para matarlos? Mejor que Kratos contacte con sus abogados.

Si alguna vez un juego ha estado necesitado de la voz de Patrick Stewart, ése es Dragon Blade. Con la historia y guión escritos por el autor de fantasía Richard A. Knaak, ni un sólo personaje de los que salen en pantalla parece que esté diseñado a la antigua usanza. Los nombres parecen anagramas de apellidos checoslovacos y hay constantes menciones a espadas mitológicas; pero la jugabilidad incluso supera al guión. Hablamos de un estilo *hack'n slash* de lo más básico. Vale, es verdad que atraviesas multitud de cuevas, campos, cataratas y templos, pero todos parecidos y las luchas son de lo más repetitivas.

Ondear el wiimote para invocar la espada que da título al juego es un rompemuñecas y la distinción direccional a la hora de lanzar el ataque tiene pocos efectos a la hora de tomárselo estratégicamente. El medidor de combos y las estadísticas no te dan ningún tipo de bonus, puntos o habilidades, pero si no haces muchas preguntas te parecerá que estás jugando a algo así como *Devil May Cry*. Según vayamos derrotando a jefes iremos desbloqueando ataques cada vez más fieros, pero su mediocre variedad y su tendencia a coger rutinas echan por tierra el trabajo de haber ideado todo el sistema de juego.



VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	5
JUGABILIDAD	5
INNOVACIÓN	5

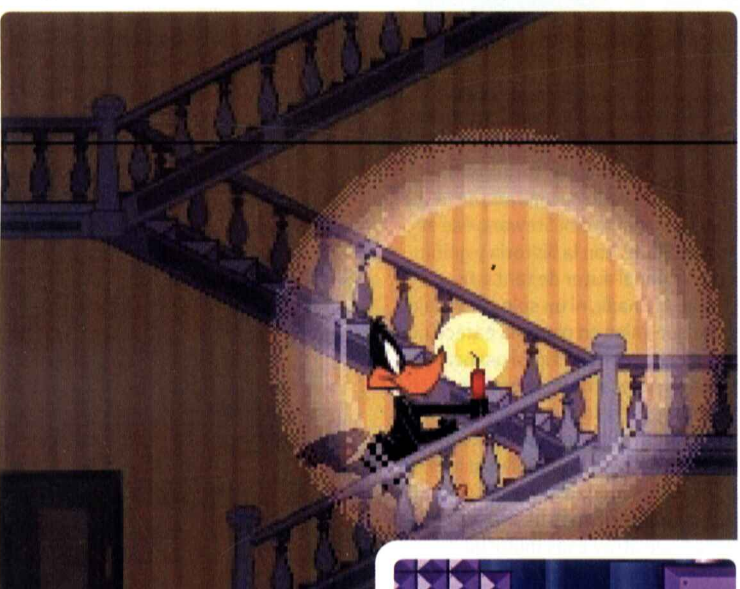
EN RESUMEN

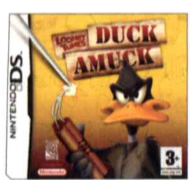
En general, una amalgama de poca imaginación en todos los sentidos. Un juego diseñado para no pasar del aprobado, y eso siendo generoso.

50

LOONEY TOONES: DUCK AMUCK

Te gustará si estás tan chalado para entenderlo





PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	WARNER BROS
ESTUDIO	WAYFORWARD
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Lucas sabe en todo momento que está en un videojuego, pero su falta de razonamiento no le advierte de los inconvenientes.

A estas alturas poco queda por ver en DS. Hemos comprobado como los desarrolladores se exprimían la cabeza para darnos los juegos más originales y genuinos. Pero en Duffy Duck han unido esa idea a la paranoia más dulce, dando lugar a un "juego" que posee el mismo equilibrio mental que su protagonista, el pato Lucas. Con dicho protagonista en un fondo blanco, y sin ningún tipo de ayuda por su parte, tendremos que averiguar cómo fastidiarle y cómo desbloquear sus minijuegos.

Si tocamos la pantalla la rayaremos. Lucas nos reprenderá y comenzará un minijuego. En otro irán cayendo líneas de código de programación del propio videojuego. Tendremos que eliminar las correctas, provocando errores de códigos que borrarán al pato. Aunque no hay nada tan gratificante como cerrar la DS encendida y oír sus quejidos: "¡¡¡Ábreloooo[1]!!!". Impagable.

Los minijuegos no son obras maestras y no llegan ni a rozar la calidad magistral de *WarioWare* o similares. Sin embargo, todo está endulzado con el humor de este personaje, que hará que soltemos una carcajada. Si todos los juegos, mejores o peores, hicieran tan buen uso de las virtudes de nuestra DS, y encima a un precio canónico, no tendríamos reparo en abrir nuestras miras a un catálogo más amplio. Bien por el pato.



VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	7
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	7

EN RESUMEN

No son los mejores minijuegos, ni mucho menos, pero al estar aderezados con el desternillante humor del pato Lucas, el juego gana, y mucho.

68





PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	SIERRA
ESTUDIO	KROME
PRECIO	44,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



La ambientación es "oscura"... si sólo te ciñes al título del juego, claro. Y los cielos azul celeste que cubren los niveles son bonitos.

LA LEYENDA DE SPYRO
LA NOCHE ETERNA

La eterna lucha de un dragón que no crece

No te dejes engañar por su exterior. Tras ese aspecto inocente, se esconde una máquina de matar. Esto es exactamente lo que intentarán hacer en *La Noche Eterna*, utilizando una nueva técnica que consiste en hacerte utilizar el Wiimote para atacarte cuando se cansen tus muñecas.

Salta hacia ello

Las secciones de plataformas son muy decentes, con algunas partes que hacen buen uso de la nueva habilidad del dragón para ralentizar el tiempo. Desafortunadamente, tendrás que luchar contra oleadas de enemigos para alcanzar los buenos momentos.

Spyro puede utilizar una especie de explosión furiosa que acaba con todos los monstruos de un solo golpe, pero la única forma de recargar el medidor es, posteriormente, luchar de la forma normal. Y el control de la cámara no ayuda en los momentos en los que te atacan sin saber de dónde. Derrotarás a una criatura con pinta de jefe, y serás recompensado con otra oleada de enemigos pequeños.

De cualquier forma, si eres capaz de aceptar el sistema de combate como lo que es, encontrarás un buen juego en su interior. Es grande y podría ser un regalo para los fans de *Spyro* con muñecas suficientemente fuertes como para extraer algo de jugo de él.



VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	5
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

Su luz se apaga un poco cuando piensas que *Super Mario Galaxy* cuesta lo mismo, pero es un correcto integrante de la serie Spyro post-PlayStation.

58

1 En todo momento, el pato Lucas te hablará en nuestro idioma. Pese a los abundantes títulos doblados para DS de improvisto, la cantidad y calidad de las líneas de diálogo de Duck Amuck hacen que sea obligatorio remarcarlo.

RONDA RÁPIDA

Pequeños análisis para grandes juegos

02





Lego ha logrado montar sus piezas en nuestra portátil, con buena mano.

01



No es el juego más adictivo para los muy jugones, pero lo que nadie puede negar a My Horse & Me es un control bastante original del que se podría sacar provecho.

01 MY HORSE & ME

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUCIÓN** ATARI
LANZAMIENTO YA DISPONIBLE

Lo más curioso de *My Horse & Me* es que la idea es buena, tacharme de loco, pero leer ésto primero. Pocos jugadores expertos no se percatarán del potencial que puede tener un caballo en Wii. (aunque también, pocos jugadores expertos lo probarán). No sólo en lo que a los títulos de caballo se refiere, sino a cualquier aventura, como por ejemplo Zelda. En lo que a My Horse & Me se refiere, lo cierto es que esta buena idea se ve mermada por el control, que no termina de responder del todo a lo que podríamos esperar. Si queremos girar el caballo, tendremos que tirar hacia atrás del nunchaco, para virar a la izquierda, o del Wiimando, si queremos hacer lo mismo a la derecha. Evidentemente, los mando son las cuerdas del caballo. ¿Veis el potencial? Para acelerar, tendremos que agitar los dos mandos a la vez, como si sostuviéramos las cuerdas de nuestro caballo andando, trotando o galopando, mientras que para frenar tiraremos en seco de los dos. Una gran idea, que sumada a las dos perspectivas de cámara, nos hace soñar con el futuro.Pero el juego se compone de pruebas de equitación, con una chiquilla adolescente montando su caballo, desvelando el público al que está dirigido. Dentro de este marco, quizá la idea puede no entenderse para el usuario al que se enfoca el producto. Algo así como si le diéramos un simulador de conducción a un chico que sólo ha jugado a Mario Kart. Los minijuegos completan la experiencia, que podría ser mejor, pero por su originalidad, tampoco es mala. **AP**

60%

02 LEGO STAR WARS

PLATAFORMA DS
DISTRIBUCIÓN ACTIVISION
LANZAMIENTO YA DISPONIBLE

Curioso, sin duda, como la serie Star Wars ha ido dejando lugar a una nueva serie. En estos días, en que ni el humor ni las piezas de Lego están de moda, no hay nada mejor que Lego Star Wars para pasar un buen rato de forma nostálgica. ¿Y quién no ha visto Star Wars? Jugada maestra, ahora en DS. Porque a todos nos gustan las piezas de Lego, y si encima se mueven solas y no tenemos que colocarlas en posturas para que nos transmitan algo mejor que mejor. Con un entorno 3D como el que ya nos tiene acostumbrado la serie, tampoco veremos grandes diferencias que no sean las que limita la propia consola. Sin embargo, en las que expande, no se aprovecha. No veremos un gran uso de la pantalla doble, de la táctil o del micrófono. Es un juego al uso, con un aspecto 3D en la media que ofrece la portátil de Nintendo.
Pero aun así, resulta que la experiencia sigue siendo igual de divertida. Los enemigos se repiten bastante, y surgen de la nada en cuanto avanzas y retrocedes, pero con unos niveles tan originales, una jugabilidad sencilla que no requiere de complejas acciones y unas secuencias y personajes tan divertidos e hilarantes, no hay mejor humor que éste. **AP**

70%

03 LOS SIMPSON

PLATAFORMA DS
DISTRIBUCIÓN ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO YA DISPONIBLE

Es gracioso. Hace unos meses nos quejábamos de que nuestra portátil favorita no recibía doblajes en castellano y nos escondíamos bajo las piedras. Ahora no sólo hay juegos doblados, sino encima de buena calidad. *Los Simpson* en su versión DS es un buen ejemplo. Al no poder ponerse a la altura técnica de sus hermanas, ha sabido aceptar sus límites y no intentar hacer algo similar pero peor.
Aplaudimos esa filosofía portátil en pos de buenos juegos *muti* para DS.
Los Simpson nos llevará por los mismos escenarios a modo de scroll lateral en 2D en un plataformas de lo más colorido. Jugablemente no llega a la fluidez de movimientos y al placer que desprende un Castlevania o cualquier otro plataformas de la vieja escuela, pero hay una cosa que aclarar. La idea de la sátira del videojuego en sí mismo nos ha encantado[1], y felicitamos a EA por todas y cada una de las frases que hacen de este juego una curiosidad portátil. Podremos elegir entre los diferentes miembros de la familia que dispondrán de poderes especiales. Por ejemplo, Bart se convierte en Bartman y podrá planear con su capa. Homer se convertirá en gominola (imaginaros que poder puede tener siendo una gominola). Aun así, y a parte de los matices jugables, nunca hemos entendido la afición de la serie por golpear a los enemigos, sobre todo la de Homer por dar puñetazos, que se lleva repitiendo desde las recreativas de antaño. Aun así, los gráficos son correctos, la esencia de los juegos permanece y, por si fuera poco, riéndose una vez más de los videojuegos, esta vez de *Nintendogs*, también tiene a Homer mascota. **AP**

70%



03

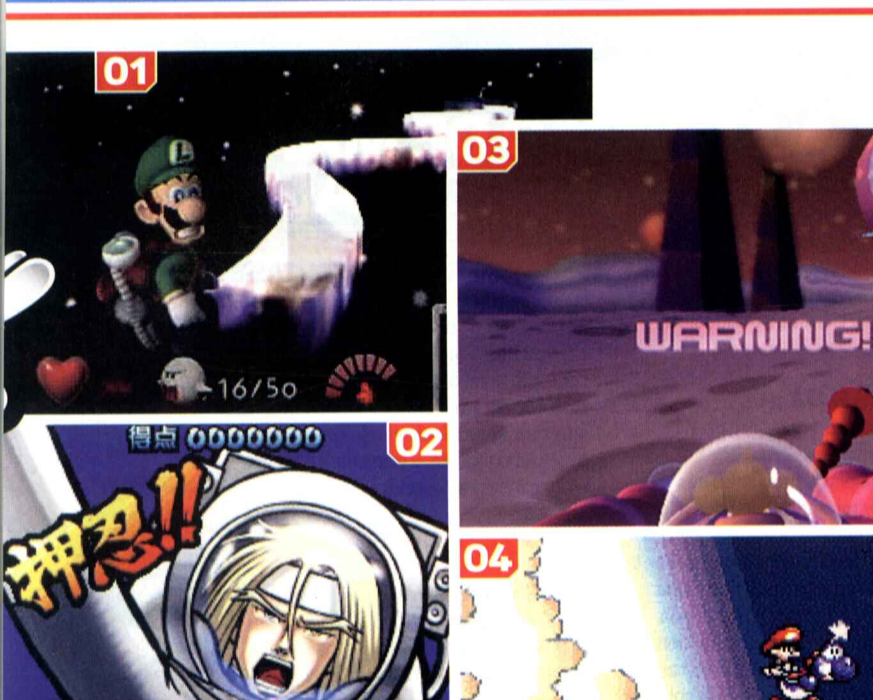
Homer y sus superpoderes... seguro que a él le gusta.

1 Lo cierto es que las hermanas mayores poseen muchísimos puntos más que la versión DS, acumulando un mayor número de parodias sobre diferentes juegos, aunque esta versión sí que conserva los clichés que le han hecho famoso. El doble salto será el primero que nos encontraremos nada comenzar el juego. Aun así, veremos muchísimos juegos representados en esta versión portátil.

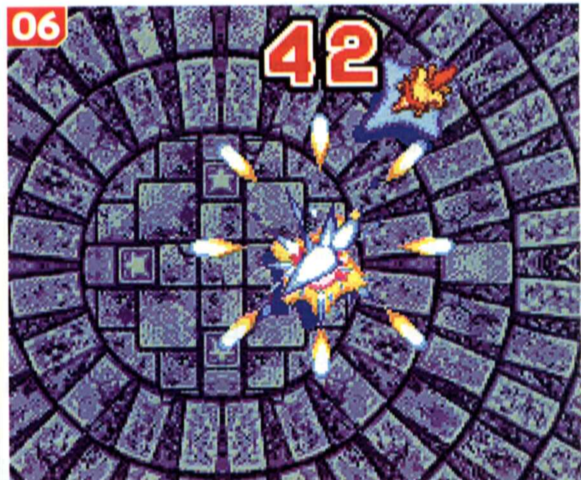


LOS 20 MEJORES MOMENTOS GALÁCTICOS

Super Mario Galaxy no es la primera vez que un personaje de Nintendo llega más allá de la capa de ozono. Observa a estos lunáticos...







01 LUIGI'S MANSION ABSORBE LA LUNA

Nuestro "héroe" se encuentra con un telescopio en el observatorio, desde el cual puede ver la luna (supuestamente no se trata de La Luna, ya que esta vuelve a aparecer posteriormente en el Marioverso). Al hacerlo, desaparecerá la mitad del techo del observatorio, permitiendo que Luigi (¡lo adivinaste!) pueda absorber meteoritos y dispararselos a la luna. Una colisión celestial más tarde, el polvo de luna creará un camino para llegar a una estrella de Mario.

02 OSU! TATAKAE! OUENDAN 2 ZAPATAZO ESTELAR

Nuestro triunvirato de animadores está acostumbrado a verse en las situaciones más extremas; en el original, viajaban en el tiempo para ayudar a Cleopatra con sus problemas. Sin embargo, sus rivales no podían ni imaginarse que su rivalidad les llevaría al espacio, en donde se encontrarían a un vendedor de zapatos intergaláctico. Demuéstrale que puedes mantener el ritmo y a este vendedor le llegará la inspiración para crear unos zapatos idóneos para una carrera de gigantes.

¿No es este el tipo que solía aparecer en las cajas de Burger King?

03 SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ EL PLANETOIDE DE LOS SIMIOS

Vale, no es una estrella Nintendo estrictamente hablando, pero la genialidad de los monos en bolas no podía pasar desapercibida. Hablamos de Space Case, el octavo nivel de *Banana Blitz*, capaz de acelerar corazones. ¿Te acuerdas de él? Pues claro que no; metiste tu disco en la tostadora después de haberte caído muchas veces en el Barco Pirata.

04 YOSHI'S ISLAND POR EL CUERVO VALIENTE

Para los que no lo sepan, Yoshi's Island incluía a un Magikoopa de nombre Kamek cuya afición era hacer uso de su magia para convertir en gigantes a los enemigos normales al final de cada cuatro niveles. Pero fue más allá al final del nivel 5-8. No le parecía suficiente con hacer crecer a un cuervo hasta unas proporciones de dinosaurio, que luego puso a Yoshi y a Raphael en órbita, para llegar a una pequeña luna con retales. Yoshi podía girar alrededor de todo el perímetro de la luna, al estilo Mario Galaxy, algo que el ingenioso dinosaurio usó a su favor en vez de recurrir a los huevos; pulsando unos postes de madera, una lanza atravesaba todo el planeta directamente hacia nuestro amigo Raph.

El cuervo Raphael, se convierte en constelación al morir. ¿Por qué? Nadie lo sabe

05 SUPER SMASH BROS BRAWL EN BÚSQUEDA DE UN CADÁVER

El escenario de Fox McCloud en SSBB, para Wii. Como dijo el desarrollador Masahiro Sakurai en la página web de Brawl: "¿Por qué hay gravedad? ¿Cómo pueden respirar? Os digo que no os vais a parar mucho a pensarlo". Lylat Cruise, ambientado en la nave espacial Pleiades, es el último ejemplo de la honorable tradición de la serie Smash Bros de acoger enfrentamientos de Nintendo en entornos inadecuados. De hecho, en los juegos anteriores poníamos el pie o la pata directamente en la propia Great Fox. ¿Sabéis que Bolivia intenta disputar sus partidos del mundial a varios miles de metros por encima del nivel del mar para desorientar a sus oponentes? Pues esta es la misma táctica sucia, sólo que llevada hasta el extremo.

06 KIRBY: ¡ROEDORES AL ATAQUE! LA TARTA DE LAS GALAXIAS

Casi al final de este plataformas para DS nos encontramos con un pequeño nivel espacial, que nos presenta a la nave Kirby atravesando el espacio mientras se enfrenta a todos los miembros del Escuadrón Squeak (una malvada banda de ratones ladrones de tartas) uno a uno. ¿No había también otro nivel llamado Constelación Caramelo en otro juego de Kirby?

Resulta curioso que sólo necesite un casco espacial. Tal vez sus pulmones tengan menos capacidad

MARIO LAND 2 INCLUÍA LA PRIMERA PISTA DE LA AFINIDAD DE MARIO CON LOS CUERPOS CELESTIALES

07 SUPER MARIO LAND 2 ZONA ESPACIAL

La aventura para Game Boy impresionante pero tremendamente fácil, incluía una de las mejores pistas de la afinidad de Mario con los cuerpos celestiales antropomórficos. La búsqueda de las seis monedas de oro de Mario le lleva a The Space Zone, encabezada por el antagonista de Mario Land 1, Tatanga. Con sólo una pecera al revés Mario ya está preparado; aparte de la inercia alterada, que le permite saltar más alto y lejos. Casi como si estuviese en el espacio. Que lo está.

08 PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA LUNA CON VISTAS

¿Sabías que los Goomba pisaron la luna por primera vez en 1969? Nos preguntamos si el motivo real de que Armstrong y compañía saltasen tan alto en aquellos viejos vídeos no sería que estaban saltando de un Goomba a otro. Es un pequeño hecho que sacamos de *La Puerta Milenaria*, en cuyo penúltimo capítulo Mario se lanza hacia la luna en busca del último cristal estelar. Allí se encuentra con la base de los X-Nauts, hogar de un tal Sir Grodus.

09 SUPER PAPER MARIO ABURRIMIENTO ESTELAR

Debería haber sido brillante. Nos encandiló la premisa del cuarto capítulo intergaláctico de Super Paper Mario desde el momento en el que cogimos un casco pecera, pero lo que vino después fueron algunos de los momentos más absurdos e inquietantes de la memoria viva de los juegos de Mario. Aún así, al menos sabemos que en el espacio exterior hay tiendas de chocolate.

10 F-ZERO GX R.O.B. DICE H.O.L.A

El robot favorito de todos tuvo un pequeño gran cameo en el circuito Port Town de F-Zero GX, destacando por encima de la pista, moviendo sus absurdas manos robóticas y mirando fijamente a los corredores con sus ojos redondos y brillantes. Pero si eso no es lo bastante espacial para ti, ¿qué te parece la pista llamada "Outer Space" (espacio exterior)? Una pista de AX que se puede desbloquear e incluye una sorprendente lluvia de meteoritos y un planeta Tierra con aspecto de túnel. Llegar a este escenario es tan difícil que los únicos que lo han conseguido son robots malvados del futuro.

11 WARIOWARE BWAHAHAHAHAHAHAHA

La verdad es que Wario ha pasado poco tiempo en el espacio, teniendo en cuenta la frecuencia de las excursiones galácticas de Mario. Es decir, tiene ese pequeño y curioso casco cósmico en *Master of Disguise*, pero eso es todo. Por suerte, los planes de Wazza en *WarioWare* le llevan a esos varios kilómetros hacia el espacio; a menudo golpeándose la cabeza en la nave Orbulon o cayéndose sobre el Dr Crygor.

12 DONKEY KONG: JUNGLE BEAT REINO DE FRUTAS ESPACIALES

Un reino que pertenece a Sumo Kong. *Jungle Beat* empieza bastante normal (Ninjape Rally era una carrera bastante directa contra simios ninja), pero el segundo nivel obligaba al gran mono a atravesar un cinturón de asteroides. Había momentos sorprendentes, incluyendo un tobogán por un asteroide gigante, y una pelea titánica contra insectos estelares.

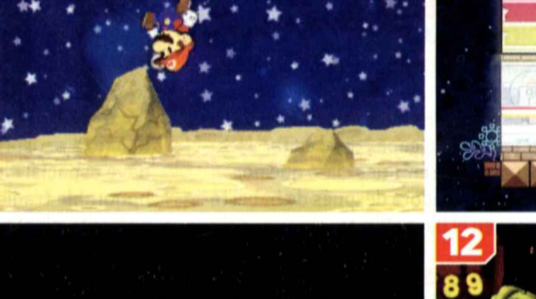
13 DONKEY KONG: JUNGLE CLIMBER EL "CHISTE" RADICA EN QUE ES BANANA X AL REVÉS

Xananab. Si no es suficiente para volverte loco, no sabemos qué lo será

El señor Kong confunde una nave espacial Banana con un plátano y la hace caer. Un plátano con patas llamado Xananab (¿veis el truco?) sale de ella y se queja de cómo King K. Rool le ha robado todos sus Plátanos de Cristal. Así que, amante de todo lo que sea amarillo, redondeado y curvo, DK se abre camino hasta el Planeta Plantean, con forma de plátano plagado de Zingers enfadados, y al final llega a derrotar a su adversario. Xananab es un trofeo en el próximo Super Smash Bros Brawl.


07


08


09



10



11


12




13





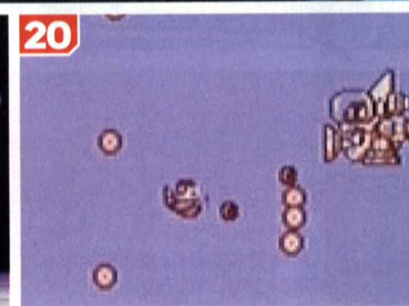












14 MARIO PARTY
TODO EL MUNDO ODIA UNA FIESTA SIN ATMÓSFERA

En serio. ¿Cuándo no estuvo la saga *Mario Party* en el espacio? El último tablero del juego, *Eternal Star*, tiene lugar en un cuerpo celestial que el malvado Bowser ha destrozado en pedacitos. Space Land, el tablero astronómico de *Mario Party 2* que tenía a Thwomps persiguiendo a los jugadores en pequeñas naves espaciales. Todavía más surrealista es el tablero Future Dream de *Mario Party 5,* una estación espacial para fontaneros que han zampado demasiado queso. Llegando a nuestros días nos encontramos la Warped Orbit de Bowser, una estación espacial situada a 3,5 metros sobre el sol. Shy Guy tiene aquí un buffet en órbita. Creemos que tendrá problemas con el negocio.

15 BLAST CORPS
DESTRUCCIÓN PLANETARIA

Blast Corps, el juego de Rare muy subestimado y tristemente olvidado, basado en destruir cosas, aparece aquí gracias a la cantidad de saltos planetarios que llevas a cabo. En los escenarios contrarreloj tienes que limpiar el camino para que un cohete llegue a la Luna, a Mercurio, a Venus, a Marte y, por fin, a Neptuno. Todos los niveles tienen menos gravedad que la Tierra, genial. Esperad, Neptuno tiene más gravedad que la Tierra en la vida real. Vaya.

16 MARIO STRIKERS CHARGED
LOS GALÁCTICOS

Dice mucho de que sea el juego que menos está gustando en NGamer el hecho de que el Estadio Galáctico, un trozo de escombros flotando en el espacio, sea uno de los escenarios más aburridos de *Mario Strikers Charged*. En cambio, en *Madden* para N64 podías desbloquear un escenario en el espacio exterior. Qué raros pueden llegar a ser estos chicos de EA.

17 DIDDY KONG RACING
DIVERSIÓN FUTURA

En 1997, cuando éramos criaturas mucho más sencillas, el final de *Diddy Kong Racing* (que nos mostraba cómo salíamos en un cohete con forma de faro en busca de la sangre de Wizpig) era increíble. Pistas de temática galáctica que encontraban su hogar en este lugar púrpura que incluían Star City y Spaceport Alpha.

18 MARIO Y LUIGI: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO
RECUPERANDO LO QUE ES SUYO

Más bien se trata de un caso de "espacio que viene a Nintendo". Los Shroobs son una raza de alienígenas que vive en un planeta con forma de ese champiñón venenoso que acabó varias veces contigo en *Super Mario Bros: The Lost Levels*. Al cansarse de su mundo, deciden atacar el Reino Champiñón. Mario y Luigi están allí, al igual que Baby Mario y Baby Luigi y... oh cielos, allá va otra vez el continuo espacio tiempo... (desmayo colectivo).

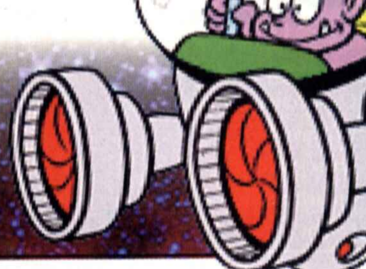
19 POKÉMON SNAP
ACABANDO CON TU CORDURA EN LA ESTRATOSFERA

Este infravalorado Pokémon para N64 avanzaba hacia un monstruoso clímax. De repente te llevaban al espacio (a Rainbow Cloud, para ser exactos) y tenías aproximadamente una mil millonésima de segundo para hacer una foto de un Mew en su burbuja. De hecho, conseguir al Pokémon legendario en tu cartucho de Game Boy era más fácil que esto.

20 SUPER MARIO LAND
TABULA SARASA

Como Miyamoto estaba trabajando en otro proyecto, el difunto Gunpei Yokoi ideó el primer *Mario Land* para Game Boy. Las aventuras del señor M en Sarasaland (el reino de la princesa Daisy) eran sin duda "diferentes": con esfinges que lanzaban fuego, tortugas hechas de bombas y, claro está, un enfrentamiento final que incluía a un Mario en su traje espacial acabando con pequeños alienígenas de color violeta en el espacio exterior.

BLAST CORPS, SUBESTIMADO Y OLVIDADO, TIENE GRAN CANTIDAD DE SALTOS PLANETARIOS



Tatanga tenía una nave de nombre Pagosu. ¿Le veremos en *Mario Kart Wii*? Nuestra predicción: no

"Nunca olvidarás esos breves momentos de locura *Metroid*"
COMO ROMPER METROID PRIME 3 PÁG 72

UNIVERSO



¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en: www.ngamer.es

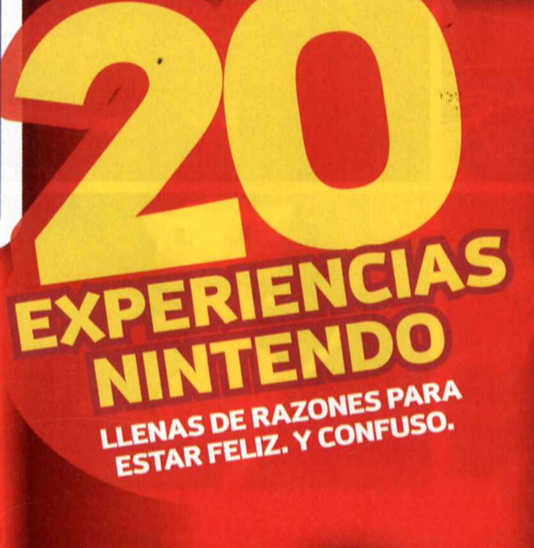
20 EXPERIENCIAS NINTENDO

LLENAS DE RAZONES PARA ESTAR FELIZ. Y CONFUSO.

El *modding* es una de las ramas del sector que más nos apasionan, sinceramente. Quizá porque explotan las consolas de un modo que hace preguntarnos si los diseñadores oficiales no se quedarían sorprendidos. De esto y mucho más tratamos en nuestras 20 Experiencias Nintendo. Impagables.

Como extra, podéis aprender como los jugadores más puntillosos sacan todo el jugo a Metroid Prime 3. La cultura de los *speedrunners* está más en auge estos días, y lo demuestra sacando punta a un juego tan actual como éste.

Por último, no quería dejar de comentar la gran aceptación que ha tenido el Fórum, sección fija que ya es vuestra. Seguid mandando cartas, mails a *revistangamer@globuscom.es* y visitando nuestros foros.



¿Para cuándo una Wii con un mod de Duck Hunt? ¡Venga, animaros!

1 SAMUS WII

Tal vez sea el mod de Wii más trabajado que hayamos visto nunca, y gracias al logo de metal, afiladas cual cuchillas, el único que podrías usar como arma. Pero su uso ninja potencial no es la única razón por la que se vendió por más de 1.000€ en eBay. Hay un cargador integrado para el Wiimando, montones de LEDs para que puedas encontrarla en la oscuridad, y el botón A parpadea con una luz naranja, ¡Como si estuviese vivo! El genio detrás de este mod ha trabajado en una Wii de Twilight Princess y en una DS de Zelda. Está claro que ha dejado de ser humano para convertirse en leyenda... ***morpheonmods.blogspot.com***

2 UNA PLUMA POR LÁPIZ

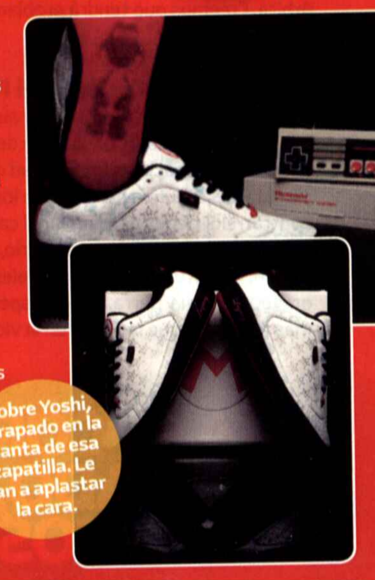
Mira lo que regalan en los Estados Unidos. Nintendo América le envía estos lápices táctiles de Phantom Hourglass, con forma de pluma, a todo aquel que se registre en su página web. Aunque parece algo frágil y que seguramente te pierdas porque es transparente y sin color, es gratis. Así que queremos uno. ***nintendo.com/hourglass***



Puedes hacer como que juegas con una pluma de escribir, y llevar calzones y una peluca

3 ZAPATILLAS ATLÉTICAS

Mario participa en las Olimpiadas, y si es mínimamente inteligente llevará un par de estas zapatillas de 120$ (83€). Son de la marca Run Athletics, fundada por uno de los tipos de la leyenda del rap Run DMC; sólo hay 400 pares a la venta en todo el mundo, así que van a ser pieza de coleccionismo. Puede que Mario no gane los 100 metros lisos con ellas, pero al menos tendrá un buen aspecto intentándolo. (Al menos antes de que empiecen a ponerle apodos, claro). ***runathletics.com***



Pobre Yoshi, atrapado en la planta de esa zapatilla. Le van a aplastar la cara.



TU OPINIÓN EN LA PÁGINA 80
Los lectores de NGamer hablan en el fórum de lo divino y lo humano.

CONTENIDO

"No has terminado de jugar a *Zelda* si no has hecho todo esto"
TRUCOS PARA ZELDA PÁG 76

NINTENDO

4 ZELDA DS

Azul y blanco se antojan como colores curiosos para un mod de Zelda, pero nos gusta bastante el contraste en la parte delantera de la consola. Nintendo debería sacar una versión oficial de esta máquina, aunque tal vez sin el escudo de metal[1], que podría engancharse en nuestros bolsillos y romperlos. Otro punto a favor es que el escudo se ilumina. ***tinyurl.com/228yz2***

Sin duda es una versión de la máquina que gustaría hasta a la realeza.

6 PASTEL DE ZELDA

Evitar la tentación de hacer una tarta de Mario debe ser difícil, pero esta consigue crearse su propio camino con mucho estilo. Link y Tetra están apresados en una guarida de azúcar con glaseado marrón y verde, en lo alto de una detallada isla que parece un juguete oficial del videojuego. Venga, en realidad no es para comer, ¿verdad? ***tinyurl.com/34em2k***

En realidad fue hecha para una boda, lo cual implicaría que Link y Tetra son, bueno, un objeto. ¡Lo leísteis aquí primero, amantes del cotilleo!



5 PROYECTOR DE WII Y MINI-MONITOR

¿Cansado de jugar con tu Wii en una televisión normal? Entonces te encantarán estas alternativas: un mini-monitor ajustable, para la gente que le gusta jugar a lo pequeño, y un proyector al estilo de Wii. Según las características, el proyector no es demasiado brillante y tiene una resolución muy baja de 234 líneas verticales, pero es barato. Igual que el monitor. Tienes lo que pagas. ***divineo.cn***

¿Por qué tener una imagen de televisión y de alta calidad pudiendo tener una imagen enorme de baja calidad que se vería fatal? Um...



7 LA BODA DE MARIO

¡Que empiece el espectáculo! Esta tarta es una muestra tan convincente de arte Mario que no se parece en nada a una tarta. O a nada que queramos comer. Hay un nivel jugable a su alrededor, aunque al tener el cielo por debajo de la tierra nos hace pensar que tal vez sea una zona secreta a la que sólo se puede acceder con un código. Seguro que alguien usó un cuchillo para "terminarlo", lo cual es una gran pena. ***tinyurl.com/3x4yav***



A que molaría que saliese Yoshi de dentro de la tarta?



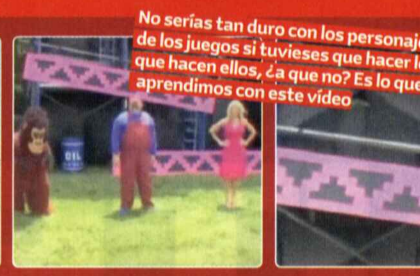


1 ¿Crees que se parece a la DS de Zelda que hizo el tipo de la Wii de Metroid? Sí, se parece, pero el autor de ésta admite que se "inspiró" en el otro, así que no pasa nada.

8 DONKEY JACKASS

La gente real no sube por vigas para rescatar a princesas de las garras de monos que lanzan barriles, ¿verdad? Este vídeo al estilo Jackass nos muestra cómo se hace, y aunque el protagonista es un poco menos ágil que Mario, es valiente ante una lluvia de bidones de metal y sufre la indignación de que un hombre disfrazado de DK se siente sobre su cabeza. Y ni siquiera recibe un beso de la princesa. **tinyurl.com/2d99r2**





No serías tan duro con los personajes de los juegos si tuvieses que hacer lo que hacen ellos, ¿a que no? Es lo que aprendimos con este vídeo





9 HORA DE TATUARSE

Sufrimos al pensar en el dolor que tuvo que soportar esta pobre chica para poder tener un tatuaje que ni siquiera puede ver. El artista pudo dibujar cualquier otra cosa en su espalda y ella ni se enteraría. ¿Quién será el valiente que le diga que tiene a Sonic, Pac-Man, Q-Bert y un mando de NES gigante en su espalda, cuando ella pidió un retrato de Wayne Rooney? **tinyurl.com/2z96cz**



Por supuesto, cuando tenga 90 años y todo caído, Link cubrirá la cabeza de Sonic. Uh.

10 MARIO GLOBO

Esto es lo que debería haber corrido por nuestro planeta de Mario Galaxy hace dos meses, pero crear un Mario reconocible que no fuese una impresión a color sobre un trozo de cartón iba más allá de nuestras posibilidades. Felicidades a quien haya creado este. Parece que está a punto de explotar en cualquier momento, y los globos nos dan mucho miedo. **tinyurl.com/2et569**



¡GENIAL!



En vez de entristecernos la idea de que la marea acabó con ella, preferimos pensar que se fue nadando y lleva una vida feliz.

11 KOOPA EN LA PLAYA

Siendo Australia, un cubo de agua de ese precioso mar estará repleto de 273 especies diferentes de bestias mortales. Desde pequeñas medusas que se te meten en los ojos hasta tiburones gigantes que te arrancarán las piernas cuando intentes meterlos en tu cubo; es un sitio peligroso. Por eso no hay nadie en el agua y se pasaron varias horas haciendo un Koopa de arena^2. **tinyurl.com/yw22ee**

12 COLECCIÓN DE CÁPSULAS

Cuatro diseñadores de moda han creado una gama de accesorios para los aficionados a MySims. Un talismán de Giles Deacon, una camiseta con bolsillo para la DS por House of Holland, una hoja de pegatinas de Cassete Playa y una bolsa de sushi incrustada con cristales para tu Wiimando obra de Tatty Divine. Los precios varían entre los 22€ de las pegatinas hasta los 220 de la bolsa, y los beneficios se destinan al Hospital de Great Ormond Street. **mysims.ea.com**



LIFE BEGINS WITH MYSIMS

¿Es esto lo que lleva la gente estos días? Cuanto menos peculiar

CASSETTEPLAYA

13 LA "VII" CHINA

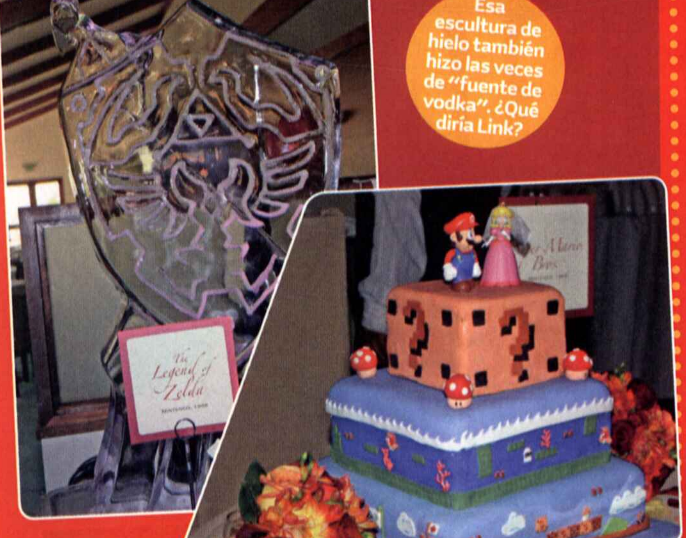
¡Demos la bienvenida a la Vii! Este plagio chino de la consola de Nintendo parece casi real, pero dado que no parece contar con unidad de disco, no tenemos ni idea de con qué se juega. Seguramente con un puñado de juegos de NES incluidos en su memoria o algo así. Los anuncios en las revistas chinas hasta se parecen a los de Nintendo, con modelos de todas las edades disfrutando esta experiencia de juego no del todo original. Nos haríamos con una para probarla, pero no sabemos si nos detendrían por hacerlo. **tinyurl.com/2st2s8**



¡ROBO!

14 MÁS TARTA (CON ESCULTURA)

Si fueseis los encargados de diseño de escenarios en una gran compañía como, por ejemplo, Blizzard, seguramente querríais una boda relacionada con los videojuegos cuando os llegase la hora de pasar por el altar. Así que cuando se casó Cory Stockton, diseñador jefe de escenarios en Blizzard, lo hizo con una tarta de Mario, una escultura de hielo de Zelda y mesas temáticas de varias consolas. ***tinyurl.com/2cj5qy***



Esa escultura de hielo también hizo las veces de "fuente de vodka". ¿Qué diría Link?



15 LA ÚLTIMA TARTA

El arte de las tartas parece ser el tema principal de este mes en Universo Nintendo. Aquí podemos ver un gran esfuerzo que, a primera vista, diríamos que fue realizado por Sarah y Mel. Las figuras en lo alto de la tarta no están tan detalladas como las de la boda de Stockton, pero éstas son comestibles. Como muestra de su sabor, parece como si alguien le hubiese comido un trozo de cabeza a Mario antes de hacer las fotos. ***tinyurl.com/yrlcw4***



¡YOSHI GORDO!



¡DIVINOS!







18 TRAVIS TIENE UNA N64

Es el asesino más despiadado del mundo, pero cuando no está trabajando, a la estrella de ***No More Heroes***, Travis Touchdown, le gusta relajarse en un apartamento fantástico lleno de elementos otakus, recuerdos jugables y una N64, la cual guarda en la estantería porque es demasiado valiosa como para conectarla a la tele. Qué bien que Travis guarde sus cables tan bien puestos. El orden es una cualidad que admiramos en nuestros matones. ***tinyurl.com/yvjcc3***

19 RAQUETAS DE TENIS

Ya se han hecho antes accesorios para el Wiimando, y todavía estamos esperando alguno que tenga más funciones que las de incrementar las opciones de darle a alguien en la cara. Pero al menos este de Prince tiene un buen aspecto, a diferencia de las monstruosidades de plástico a las que estamos acostumbrados, y cuesta unos razonables 15 dólares (13€). ***tinyurl.com/yotw83***



¿Cuánto falta para que alguien haga una bola de bolos para Wii Sports? Medalla para quien logre hacer la más pesada.

16 LLAVEROS DE NINTENDO

Estos personajes están hechos de algo llamado Scuipey, y son tan monos que nos hicieron querer salir a comprar un puñado. Hasta que nos dimos cuenta de que no podríamos hacer nada ni remotamente igual Nos conformaremos con ver las imágenes y absorber la habilidad mediante ósmosis. ***tinyurl.com/288q3bf***

Le quedarían genial a tu móvil. Y pesan como tres piedras

20 CHIBI RASCA

Es un libro de Nintendo con flores para rascar y oler, con "buenos" aromas. Se distribuyen en las escuelas norteamericanas como modo de anunciar juegos de DS bajo el aspecto de que se promociona la lectura. Lleva el símbolo de Wal-Mart porque es el único lugar en el que puedes comprar Chibi-Robo! Park Patrol por allí. ***tinyurl.com/2cu777***



Creemos que Chibi debe oler a monedas de 2 cm con un cierto aroma de malvavisco

17 ARTE EN MINIATURA

Arte con sprites retro creadas con cuentas Perler, que son como tubos de plásticos que preparas en patrones y calientas con una plancha para unirlos permanentemente. Son geniales para una cosa así. Deberías hacerte con unas cuantas. ***tinyurl.om/2gcdyl***



PRESUMIDO

2 Según algunos programas de televisión que vimos hace unos meses, la proporción ideal para construir un castillo de arena es un parte de agua y ocho de arena. Desgraciadamente, dicho programa no mencionó si era la consistencia adecuada para construir un Koopa de arena. ¡No fue lo bastante completo!



FALLOS SECRETOS

CÓMO ROMPER METROID PRIME 3

"¿Te gusta el cañón de su brazo? ¿Quieres tocarlo? Última hora: ni te acerques a él"

Seis maneras de conseguir que Retro Studios te odie mucho

Hay algo en *Metroid* que consigue que gente normal deje de desayunar, comer y cenar para jugarlo de formas que conseguirían que los desarrolladores levantasen el puño y gruñesen. Hay toda una comunidad de *speedrunners* de Samus ahí fuera, buscando atajos y trucos en sus caminos por el juego, ahorrando milisegundos del tiempo total; incluso tienen su propio idioma (ver el cuadro de la izquierda). No tienes por qué unirte al grupo de gente que intenta completar el juego al 100% en el tiempo que lleva pelar una patata; pero puedes probar algunos de sus trucos y fallos[1].

APRENDE EL LINGO

GLOSARIO PARA SPEEDRUNNERS DE METROID

BSJ *Bomb Space Jump*. Rueda hacia una pared en morfosfera, salta rápido y vuelve a adquirir tu forma normal. El juego no te ofrece esa animación de Samus dejando de ser bola, así que puedes aprovechar para saltar el doble de alto.

GHETTO JUMP De nuevo un salto extra. Salta contra una pared mientras mantienes pulsado Z para mantener la vista fija; puedes soltarlo y saltar otra vez mientras caes.

SECRET WORLD Una zona "fuera de los límites". Lugares fuera de las habitaciones normales que Samus puede recorrer oficialmente, que permiten llegar a plataformas y zonas generalmente inaccesibles hasta más tarde.

LOW PERCENT Reto de terminar *Metroid* recogiendo el mínimo de objetos y extra, de modo que el porcentaje de la partida guardada sea muy bajo.







LÍBRATE DE GHOR

Bueno, algo así. Un fallo bastante tonto, pero hará que tu cerebro bulla igual que el de los *speedrunners*. Al comienzo, tras llegar a Ghor y usar el escáner con él, sal deprisa de la habitación, baja a toda velocidad por el pasillo, da la vuelta y vuelve a entrar tan tranquilo. ¡Ghor estará tumbado! Sí que tiene mal despertar.



SALTADORES FASTIDIADOS

Puedes repetir este truco con muchos de los enemigos con cerebro de espagueti de Metroid Prime 3. En Bryyo, dirígete a cualquier habitación con un Saltador; son los que se parecen a hojas secas con patas. Llévalos hasta la puerta, ábrela y quédate al otro lado, justo enfrente de ellos. Mira: ahora no pueden hacerte daño. Son casi hasta monos.



"¿Está mal preguntarse qué aspecto tendría con una caravana detrás?"

MUÉVETE EN EL MUNDO



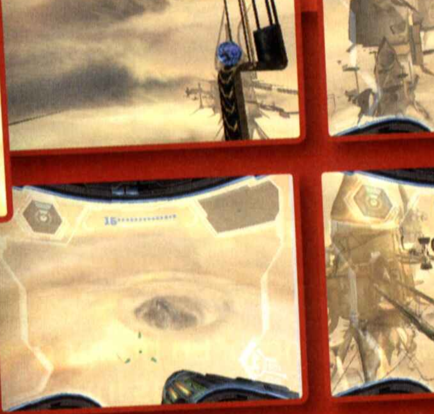


EL ORFANATO

Este es un buen lugar para poner en práctica el BSJ, ya que te llevará a un montón de sitios en los que no deberías estar. El Orfanato de *Metroid* está en el mundo natal de los piratas. Salta a la plataforma verde, conviértete en morfosfera y sitúa la cámara de modo que la pared cercana esté detrás de ti, fuera de la vista. Acércate a la pared y, muy deprisa, rueda, haz un movimiento rápido hacia arriba con el Wiimando y deja de ser bola. Deberías poder realizar un salto doble, justo en el aire, y hacer *Screw Attacks* por la habitación hasta que te quedes atrapado en el cielo. Tendrás una perspectiva completamente nueva del nivel.

1 Pese a tratarse de *bugs*, propiamente dichos, en este caso no nos impiden avanzar en la aventura, sino que nos permiten aprovecharnos para alcanzar zonas inaccesibles.


Si te vuelves a convertir en bola, caerás durante kilómetros.





En un día claro puedes verlo todo. Hoy no es el día.

"Khaaaaaaa-aaaaaaaaa-aaaaaaaaan!"

SOBREVUELA SKYTOWN

Skytown es muy bella casi siempre, pero esta vista "prohibida" deleitará tus ojos. Dirígete a la estación Zipline Charlie y gira magnéticamente por la pista de Spider Ball hasta que llegas a este pequeño enganche. Tambaléate en el borde, salta al aire con B, y deja de ser bola rápidamente con C mientras vuelves hacia la pista. ¡Estás volando!


Creerás que un hombre puede volar. (Sí, sabemos que Samus no es un hombre).

EL BRYYO PROHIBIDO

En el templo de Bryyo, salta en la caja al lado de la nave espacial que ha chocado, y desde ahí en la pequeña columna cercana; allí usa el BSJ que te enseñamos en el Orfanato Metroid. Deberías "aterrizar" en mitad del aire y ser capaz de pasear por el exterior del nivel como una mariposa cazarrecompensas de metal naranja.









¿QUÉ DEMONIOS ESTÁ HACIENDO?


No hemos visto movimientos iguales desde las películas de breakdance.

EL FALLO DE GANDRAYDA

Este es genial, y facilísimo de llevar a cabo. Empieza el enfrentamiento con Gandrayda en el mundo natal de los Piratas. Espera hasta que lleva el combate al exterior y se transforma en Ghor, ese gran robot. Ahora vuela por encima de él usando varias veces el Screw Attack. De haberlo hecho bien, te agarrará con una cuerda elástica, en cuyo momento el juego se volverá loco. Cuando te suelte, estarás como morfosfera... pero con una Samus de pie. Es extraño: intenta rodar, usar las bombas y el impulso con B. Cuando dejes de ser bola, el juego volverá a la normalidad, pero nunca olvidarás esos breves momentos de locura Metroid.

LA PÁGINA 74...



ALEATORIEDAD PURA

PÁGINA 74



Algo aleatorio y a última hora en cada número. En honor de esos nuevos accesorios de goma, os ofrecemos nuestras innovaciones de seguridad favoritas y productos retirados del mercado.

ADVERTENCIA

Cada manual cuenta con una serie de advertencias como la de descansar cada cierto tiempo. Virtual Boy fue la única consola que de verdad destacaba esta regla, activando un menú de pausa cada pocos minutos para que los usuarios pudiesen dar reposo a sus ojos doloridos.

- No usar la consola Wii o el mando a menos de 23 centímetros

Precaución: el uso de control o ajustes o procedimientos diferentes a los especificados aquí puede resultar en una exposición peligrosa a la radiación.

GUANTES CÓMODOS

Es bien sabido que Nintendo ofreció guantes especiales para evitar daños en las manos causados por las rotaciones necesarias en algunos de los minijuegos del Mario Party original, pero nunca vimos uno de estos raros accesorios. ¿Se destrozarían todos?



ALLERGY ALERT

PRESENCE OF UNDECLARED EGG IN NINTENDO JELLY POP

OTTAWA, January 9, 2003 - The Canadian Food Inspection Agency (CFIA) is warning consumers allergic to egg protein not to consume Nintendo Jelly Pop. The affected product may contain egg protein that is not declared on the label.

The affected product is imported and distributed exclusively by Confiserie Regal Confections, Laval, Quebec. The product is sold in Nintendo figurine shapes which are hand decorated jelly pops. These jelly pop figurines may be displayed and sold in the following manner:

1. Individual units, 28g size bearing the UPC 0 67535 48117 9.
2. Package of 12 units bearing the UPC 7 79397 48117 3.

This product has been distributed nationally.

The consumption of this product may cause a serious or life-threatening reaction in persons with allergies to egg protein. There has been one reported illness associated with the consumption of this product.

The importer and distributor, Confiserie Regal Confections, Laval, Quebec, is voluntary recalling the affected product from the marketplace.

For more information, consumers and industry can call the CFIA at one of the following numbers:

In the province of Quebec 1-800-561-3350; or
In other provinces and territories 1-800-442-2342. - 8:00 am to 4:00 pm local time - Monday to Friday.

For information on receiving recalls by electronic mail, or for other food safety facts, visit our web site at www.inspection.gc.ca.

¡PELIGRO! ¡HUEVO!

Deliciosa gelatina de Nintendo con la forma de Mario. Esa es nuestra idea de un aperitivo excelente, y si además resulta que contiene proteína de huevo extra, entonces seguro que es bueno en términos nutricionales. Desgraciadamente dicha proteína de huevo no consiguió la legalidad, así que se reunió toda la pobre gelatina, se derritió y se tiró al mar "para ocultar las pruebas".



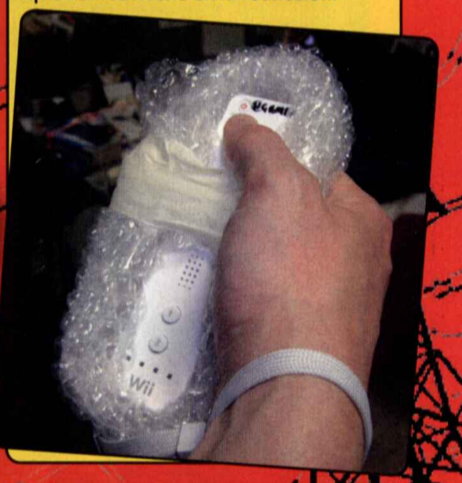


JUEGOS Y MÚSICA, ¡OH DIOS MÍO!

Datel creó un cartucho llamado Games 'n' Music, una colección de 25 juegos caseros para DS. Pero este mismo año tuvieron que retirar del mercado todo el stock ya que Doublons, un juego que venía de regalo, contenía un gran número de arte fantástico erótico. Incluía la imagen del anuncio Game Over para C64, que causó una gran conmoción a finales de los 80. Y una tortuga. Imprescindible.

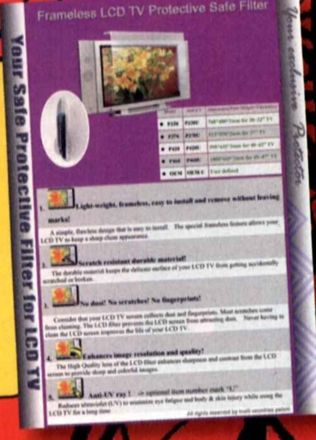
ALTERNATIVA...

Si tienes más Wiimandos que cubiertas de silicona , prueba este que hemos hecho en la redacción.



ESCUDO TV

LCDArm ofrece una gama de escudos transparentes para proteger las televisiones caras de los Wiimandos voladores. No creemos que esté muy emocionada con los nuevos Wiimandos de silicona, bastante más seguros.



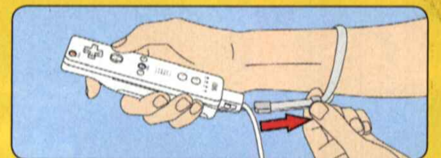
RETIRADA DEL BÉISBOL

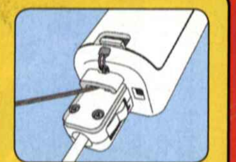
El juego de béisbol que se conectaba al televisor y costaba 50$, y que era un precursor de Wii, vio cómo se retiraban del mercado estadounidense 140.000 unidades tras siete informes de lesiones menores. El bate tenía tendencia a romperse con facilidad.



SÚPER CORREAS

Cuando resultó que las correas de Wii no eran completamente efectivas a la hora de evitar que un mando saliese volando de manos del usuario durante una partida, Nintendo las cambió por modelos más fuertes. Las últimas versiones tienen enganches para ajustarlas.





¿NECESITAS AYUDA PARA ZELDA?

TRUCOS PARA ZELDA

PHANTOM HOURGLASS

Así que has llenado el reloj de arena, salvado a la chica y saqueado el océano. Pero antes de que dejes de lado el último Zelda, te desmenuzamos los secretos más complejos...

Por cada 10 gemas que encuentres potenciarás tus hadas. Cómo encontrar las 60...

GEMAS DE PODER

1 TIENDA DE ISLA MERCAY
Compra una en la tienda por unas míseras 500 rupias.

2 ISLA DE EMBER, CASA DE ASTRID
Habla con Astrid tras acabar el Templo de Fuego.

3 ISLA DEL CAÑÓN, CAVERNA DEL JARDÍN DE BOMBAS
Usa la flor-bomba para abrir la grieta en la pared este.

4 ISLA DE GUST
Dentro del cofre en la plataforma oeste (al centro-izquierda de la isla).

5 TEMPLO DEL VIENTO
Dentro del cofre (planta B2)

6 ISLA MERCAY, CASA DE OSHUS
Habla con Oshus tras acabar el Templo del Viento.

7 ISLA MERCAY
Haz explotar la grieta del templo del Rey del Mar.

8 TEMPLO DEL REY DEL MAR
Derrota los tres ojos fantasmales en la planta B4.

9 TEMPLO DEL VALOR
Haz explotar la cámara noroeste en la planta 1F. El cofre hará su aparición.

10 TEMPLO DEL VALOR
En la Planta 2F: dispara dos blasones de ojo, y aparecerá un cofre.

11 TEMPLO DEL REY DEL MAR
Dispara el ojo del noroeste de la planta B3.

12 ISLA GORON
Dentro de un cofre al norte de la isla.

13 ISLA NEVADA
Usa el garfio al sur del templo para llegar al cofre en la plataforma solitaria.

14 ISLA MOLIDA
Usa el garfio para llegar a un cofre en la isla sudeste cerca de la choza de Romano.

15 ISLA ESPÍRITU
Usa el garfio con la estaca a la derecha del puerto y ve al este para encontrar un cofre.

16 ISLA BANNAN
Usa el garfio con el cofre de la isla sudoeste, cerca del muelle.

17 TEMPLO DEL REY DEL MAR
Salta en la estaca al noroeste de la planta B7 y usa el garfio con el orbe de la plataforma.

18 ISLA DE LA MUERTE
Desde el árbol sagrado vete 13 baldosas hacia el oeste, siete al norte. Cava y haz explotar la pared de debajo.

19 ISLA DE RUINAS
Baja el nivel del agua para acceder a un pequeño cofre que se encuentra en la esquina noroeste del laberinto sudoeste.

20 BUZÓN
Recibe una carta del Rey Mutoh tras obtener el último metal puro.

Los trucos son mejores que las espadas

GEMAS DE SABIDURÍA

1 BARCO TIENDA DE BEEDLE
Encuéntralo en el cuadrante sudoeste y págale 500 rupias.

2 ISLA DE ZAUZ
Usa una gallina para planear hacia el cobre justo a la derecha de la casa de Zauz.

3 ISLA DE GUST
Mata a todos los miniblins en el foso para obtener el cofre.

4 BUZÓN
Salvatore te enviará una tras probar su minijuego del cañón.

5 ISLA EMBER, CASA DE ASTRID
Habla con Astrid una vez completes el nivel del Templo del Viento.

6 ISLA MOLIDA
Cava en el punto evidente una vez traspasada la puerta del sol. El cofre aparecerá en la plataforma.

7 TEMPLO DEL VALOR
En la planta B1, lanza una flecha al orbe al norte para acertar en el ojo.

8 ISLA MERCAY
Hay un cofre en la isla de Freedle.

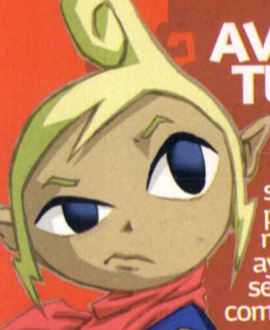
9 ISLA BANNAN, CHOZA DEL VIEJO AVENTURERO
Dale a Joanne la carta de Jolene.

10 TEMPLO DELREY DEL MAR
Derrota a todos los Wizzrobes en la planta B9 para que aparezca un cofre.

11 ISLA GORON, CÁMARA DEL GRAN GORON
Contesta a todas las preguntas del anciano.

12 TEMPLO DEL HIELO
Usa el boomerang para alcanzar el orbe en la plataforma sudoeste de la planta 3F. Podrás bajar la barrera alrededor del cofre.

13 TEMPLO DEL HIELO
Atraviesa la planta B1 con el garfio para alcanzar el cofre noroeste.



AVENTURAS

Tal vez no haya muchas misiones secundarias, pero son todas muy buenas. Os ayudamos a que sean pan comido:

CAÑA DE PESCAR

1 Viaja a Isla Bannan y habla con el aventurero en su choza; resulta que le gustan las sirenas. Para encontrar a la "sirena", sal de la choza y mata a todos los monstruos en la parte oeste de la isla.

2 Ve hacia tu barco y la sirena estará en el agua. Golpéala con el boomerang y vuelve junto al aventurero. ¿No hay sirena? Habla con Linebeck y vuelve a con el Aventurero. Te dará la caña de pescar.

MISIONES DE PESA

1 Consigue la caña, como se indicó antes. Deja Isla Bannan y dirígete a la zona de pesca para entrenar con la caña.

2 Sigue pescando hasta que captures un "loovar"; tal vez tengas que cambiar de cuadrantes para conseguir ya que aparece aleatoriamente.

3 WII17.pre_nights Llévale el Loovar al Aventurero en Bannan. Te dará el cebo para peces grandes y te pedirá que pesques peces exóticos con él.

4 Estás persiguiendo al viejo pez espada y Neptoona. Ambos tendrán sombras de pez espada, pero no podrás capturar a Neptona sin hacerte antes con el primero.

5 Muéstrale al Aventurero el pez espada y te mandará a por Neptoona. Este aparecerá de forma aleatoria en las zonas de peces espada. Ten perseverancia y lo capturarás. Llévaselo al Aventurero y te dará... un fragmento de corazón.

LA AVENTURA DE INTERCAMBIOS DE LINK

1 Visita el barco del viajante en el cuadrante noreste. Derrota los monstruos y "El hombre de las sonrisas" te dará la "nueva ropa de héroe".

2 Viaja hacia el que quiere ser un héroe en el cuadrante noroeste y dale la ropa. A cambio te dará un telescopio.

3 Vete al barco de científicos en el cuadrante sudeste y habla con el tipo al que le falta un telescopio. Te dará la libreta del guardia.

4 Dirígete al cuadrante situado al sudoeste y habla con el viajero al que salvaste en la otra ocasión. Si le das su libreta él te dará en ese instante su corazón de madera.

5 Para seguir adelante tendrás que superar la aventura de la caña de pescar. Vuelve a Isla Bannan y verás que ha desaparecido el Aventurero. Está en el cuadrante sudeste, en el barco más al oeste de los dos. Dale el corazón de madera y te pedirá que vayas a ver a Bannan.

6 Vuelve a Bannan, lucha con un monstruo marino para llegar al muelle (el monstruo contra el que luchaste a las afueras de Isla Molida). Entra en la cabaña del Aventurero y te dará el pergamino del espadachín. Conseguirás un genial ataque especial giratorio.

El viejo Oshus se frota la barba ante los acertijos de Zelda

¿Por qué pones esa cara de malhumor, Tetra? Aquí tienes bastante ayuda.

CONTENEDORES DE CORAZÓN

Dieciséis en total: diez por completar la aventura y los otros seis escondidos...

1 El barco del Beedle Enmascarado, como ya dijimos antes, depende del tiempo. Aparece durante semana entre las 22h y medianoche, y los fines de semana entre las 10h y mediodía. Te vendrá un contenedor de corazón por 1500 rupias.

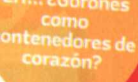
2 Ahora deberás ir al barco del viajero en el cuadrante noroeste y golpea al aspirante a Link 100 veces durante su juego de entrenamiento, de esta forma conseguirás un contenedor.

3 Ahora tienes que completar la aventura de pesca de la forma que hemos comentado en esta página.

4 Participa en el juego de tiro al arco de la choza de Romano que se encuentra en Isla Molida y consigue más de 2.000 puntos para ganar un contenedor.

5 Una vez completado el Templo Goron, compra una bolsa de Bombchus en cualquier tienda de la isla. Cuando vuelvas a hacer una visita a la tienda su lugar lo ocupará un contenedor de corazón con un precio de 2.000 rupias.





Err... ¿Gorones como contenedores de corazón?

14 ISLA NEVADA
Usa el garfio para conseguir llegar a la plataforma oeste.

15 BUZÓN
Llega una gema con la carta de Aroo tras salvarle de los Yook.

16 REY DEL MAR
En la planta B2, usa bombas y bombchus para desbloquear y atravesar el camino hasta el botón.

17 ISLA LABERINTO
Completa el laberinto del tesoro en Principiante.

18 ISLA LABERINTO
Usa una bomba en la pared sur y abre un camino al este.

19 ISLA DE RUINAS
Bajar el nivel del agua descubre una cueva al este de la pirámide noroeste. Hay un cofre dentro.

20 ISLA DE RUINAS
Hay un cofre al sur de la gran pirámide noroeste. Mueve algunos bloques para llegara a él.

GEMAS DE VALOR

1 ISLA ESPÍRITU
Hay un cofre justo a la derecha del muelle.

2 BARCO DE BEEDLE ENMASCARADO
Beedle navega entre las 22h y las 24h en días de semana, y los fines de semana entre las 10h y las 12h. Págale 500 rupias.

3 ISLA DE GUST, CAVERNA DE ESTUDIO
Abre el cofre. ¡Ahí está!

4 TEMPLO DEL VIENTO
Dentro del cofre en la planta B1.

5 TEMPLO DEL VALOR
En la planta 3F, usa una bomba en la pared norte.

6 ISLA MERCAY
Usa el arco con el orbe en la cueva que lleva a la isla de Freedle.

7 REY DEL MAR
En la planta B8, coloca el cristal triangular en el pedestal al noreste para que aparezca un cofre. Usa el camino invisible.

8 BARCO DE LINEBECK
Lucha contra los piratas. Si los vences a todos podrás conseguir una gema.

9 ISLA DEE ESS
Tendrás que cavar en la esquina sudoeste del gran hoyo.

10 ISLA DEE ESS
Derrota a los dos monstruos en el hoyo norte.

11 BUZÓN
Recibe una carta de Gongoron tras acabar el templo Goron.

12 ISLA GORON
Ve donde Goron necesitaba ayuda con los Clu-Clus y usa el garfio en la piedra.

13 ISLA DE EMBER
Usa el garfio con la pequeña isla al norte para encontrarla.

14 ISLA MOLIDA
Usa el garfio hacia la isla norte desde el oeste del templo.

15 ISLA BANNAN
Justo al norte del juego del cañón, usa el garfio.

16 ISLA IGNOTA
Usa el garfio con el cofre antes de llegar al jefe rana.

17 REY DEL MAR
En la planta B1, ve por la cuerda hacia tu izquierda y dispara al ojo con el arco.

18 ISLA DE LA MUERTE
En la primera cueva junto al muelle, usa una bomba contra la pared cerca de la salida.

19 ISLA DE RUINAS
Baja el nivel del agua para que aparezca un cofre al sudoeste de la pequeña pirámide noreste.

20 TEMPLO NUTOH
Dentro de un cofre en la esquina sudoeste.

LA PÁGINA 74 TE ESTÁ ESPERANDO...

¡EXTRA SECRETO!

ARQUEOLOGÍA VIDEOLÚDICA

Rebuscando en un pasado no muy lejano

Tras el descubrimiento de una gran cantidad de contenido sin usar en *Super Princess Peach*, echamos un vistazo a esos secretos de desarrollo que están escondidos en tu colección.

Desde modos de juego y gráficos a niveles enteros, hay cosas que cambian de forma constante durante la creación. Como lleva su tiempo eliminar todo rastro de ellas antes de que un título llegue a las tiendas, los hackers pueden rebuscar en los juegos acabados y reconstruir lo que podrían haber sido.

Armados con una pala y un detector de metales, hemos desenterrado algunas de estas reliquias...

¡LA CARA QUE ATORMENTA NUESTROS SUEÑOS!

SUPER PRINCESS PEACH

Puede que esta belleza de risas y lágrimas no parezca el lugar más obvio para buscar secretos ocultos, pero sorprendentemente está plagado de cosas tales como personajes completamente animados que fueron eliminados radicalmente en distintos puntos del proceso de desarrollo.

LOS NIÑOS KOOPA

Los pequeñines de Bowser iban a ser originalmente los siete jefes finales del juego, hasta que se les sustituyó por los Magikoopa, Pete Piraña y Rey Boo. Sus fantasmas gráficos permanecen en la tarjeta, siete testigos bien animados de las lujosas cantidades de espacio disponible para los diseñadores de hoy en día.



¿De qué niño Koopa estará Bowser más orgulloso? Es que, miradlos bien...



CARA DE MONSTRUO

Esto sale de la versión japonesa y no tenemos ni idea de lo que podría ser, más allá de una textura para un modelo 3D de una pesadilla de payaso. Se eliminó en las ediciones posteriores, tal vez para evitar que asustase a la gente si apareciese accidentalmente en sus pantallas en caso de fallar la DS durante una tormenta eléctrica. O algo así.

PEACH VA AL OESTE

Cuando se anunció por primera vez, contaba con una cara de Peach de estilo manga en la pantalla superior. Cuando se volvió a ver el título, Peach había sido redibujada con una estética Disney y se había movido a la pantalla inferior, con botones táctiles. Un cambio importante de jugabilidad y de aspecto.



MARIO KART ADVANCE

Antes de contar con adaptaciones de los sprites pre-renderizados del juego de N64, los competidores de este excelente juego de carreras portátil iban a ofrecer un aspecto *super-deformed* con cabezas enormes. Los gráficos originales sólo sobreviven en las primeras imágenes y el fragmento de vídeo del E3.



STAR FOX 64



Este vídeo de la beta presenta una versión alternativa del primer nivel en Corneria. Es muy simple y parece estar cubierto de nieve; o eso o no habían dibujado todavía las texturas de hierba. Se movía a mayor velocidad que el juego terminado e incluía también al jefe final robótico escapando de Fox y sus amigos en una versión lineal del modo All-Range del producto final. Descúbrelo tú mismo en *tinyurl.com/2xp2v5*





WIND WAKER

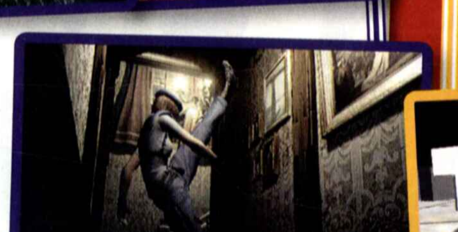
Hay toda una zona de pruebas oculta en todas las copias de *Wind Waker*. Activando los códigos correctos de Action Replay, Link podrá explorar diversas variantes de una extraña habitación cubierta de baldosas a cuadros. Hay objetos que usar, piscinas de agua y trampas con las que experimentar. Es uno de los ejemplos más surrealistas de los restos de desarrollo.











RESIDENT EVIL

Cuando los chicos de Capcom decidieron rehacer el *Resident Evil* original en una rica y terrorífica visión para Game Cube, se les fue la mano y prepararon unas cuantas habitaciones que no eran necesarias. También dotaron a Jill Valentine de algunas animaciones de kárate que fueron recortadas.

¿TIENEN GORRAS? ¿PARA VOLAR?

SUPER MARIO 64 DS

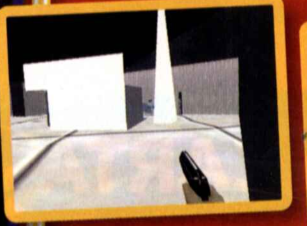


Cuando el juego todavía se conocía como *Super Mario 64x4*, su principal atractivo radicaba en el potencial de jugar cuatro usuarios a esta conversión de N64. Las primeras pantallas mostraban a cuatro personajes volando por encima del castillo, enfrentándose al Chain Chomp en un nivel y combatiendo a Bowser en una habitación vacía. Nada de todo esto llegó a la versión final.

SÓLO PARA TUS OJOS

GOLDENEYE

GoldenEye pasó por más cambios que muchos juegos durante su desarrollo. Los secretos "perdidos" incluyen un nivel multijugador (que existe como meras figuras geométricas en el cartucho), personajes sin utilizar, vehículos, fragmentos de misiones y objetos que no funcionan.





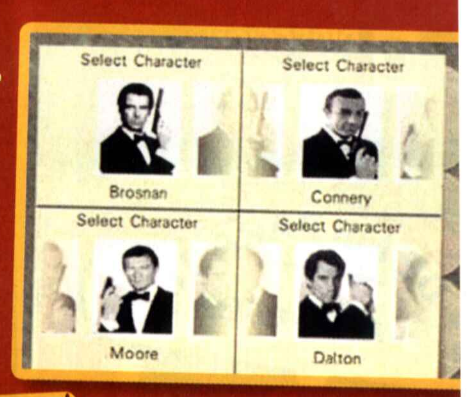


ISLA MISTERIOSA

En el extremo lejano del primer nivel hay una isla extraña a la que no se puede llegar. Cerca, hay un muelle sin función aparente. Llegados a un momento determinado debería haber un objetivo que involucrase llegar a la isla en barco, pero fue eliminado por el bien de la jugabilidad directa en los primeros compases.

TODOS LOS BOND

En cierto punto del desarrollo, el modo multijugador iba a incluir a los Bond clásicos, es decir, a todos los actores que interpretaron a 007 en el pasado. Sin embargo, al saberse que algunos como Sean Connery, Roger Moore y Timothy Dalton pedirían el pago de derechos de imagen, se desechó la idea. Las fotos en baja resolución que servirían para elegirlos permanecieron en lo fondo de los cartuchos finales, aunque sólo se podía acceder a ellas mediante Action Replay.



Invincible	OFF	Gold PP7	OFF
All Guns	OFF	No Radar [Multi]	OFF
Line Mode	OFF	Turbo Mode	OFF
Bond Invisible	OFF	Fast Animation	OFF
Infinite Ammo	OFF	Slow Animation	OFF
DK Mode	OFF	Enemy Rockets	OFF
Tiny Bond	OFF	2x Rocket L.	OFF
Paintball Mode	OFF	2x Grenade L.	OFF
Magnum	OFF	2x RC-P90	OFF
Laser	OFF	2x Throwing Knife	OFF
Golden Gun	OFF	2x Hunting Knife	OFF
Silver PP7	OFF	2x Laser	OFF

CLASSIFIED
PREVIOUS

TRUCOS

Los juegos de Nintendo rara vez incluyen trucos, y se pensaba que *GoldenEye* no iba a ser la excepción. Se reveló pronto un código para el multijugador, pero sería años después del lanzamiento del juego cuando los hackers descubrieron un completo abanico de trucos, seguramente abandonados en las primeras fases de prueba con la beta del juego.

NEW SUPER MARIO BROS

Estas primeras pantallas muestran el juego con un aspecto algo flojo, con escenarios que no aparecían en el producto final y las funciones de la pantalla inferior todavía por decidir o mantenidas a propósito en secreto. Los vídeos de este periodo mostraban un multijugador cooperativo, con los hermanos jugando en fases normales. ¿Qué pasó con eso?











PASA LA PÁGINA PARA EL FORUM...

FÒRUM



EM@IL
revistagamer@globuscom.es

Qué opinión te merece NGamer. Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía. Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.

En este número hemos querido saber que opina la industria, pero el **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana.



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

DE MII PARA TI

sean conne



ENCUESTA

ZAPPER vs ZAPPER

Un nuevo periférico ha llegado a nuestras vidas. Y queremos saber si te gusta ¿Qué te parece la moda arcade que conlleva? ¿Vas a comprar este periférico?

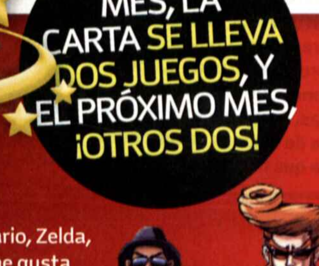
ENCUESTA DEL MES PASADO

¿Mario Kart o *Smash Bros Brawl* para jugar online?

SMASH BROS **39%**

MARIO KART **61%**

LA CARTA DEL MES



ESTE MES, LA CARTA SE LLEVA DOS JUEGOS, Y EL PRÓXIMO MES, ¡OTROS DOS!

Soy un chaval de 14 años, y voy a 3º de la E.S.O. A mi me gustan los juegos de Mario, Zelda, Pokemon, Metroid... Pues bien,que no se me ocurra decir a un compañero que me gusta Pokémon o Mario porque te llaman de todo y te lo reciuerdan el resto de la vida.
Yo esto no lo entiendo, el que no haya tolerancia por los juegos alegres, sin sangre, sin insultos, sin violencia... en general, por los juegos de NINTENDO. Eso si, si quieres quedar bien, tienes que hablar de *GTA, Medal Of Honor, Gears of War*... En fin increible desde mi punto de vista.
Luego, pasando a la revista, desde la sección de Inicio hasta el Fórum, me parecen muy interesantes.
Por cierto,una pregunta compañeros, ¿es este el tipo de cosas que quereis para la seccion forum, o que es lo que tenemos que hacer para ayudaros en esa seccion?

Aprovechamos tu carta de este mes para explicar tu pregunta. El fórum es una sección para vosotros, con lo cual podéis mandarnos lo que queráis. Sin embargo, nosotros siempre valoramos las cartas en que vosotros dais vuestra opinión sobre algún tema en concreto, o simplemente queréis quejaros de algo con lo que no estáis de acuerdo. Creemos que si tenéis un espacio, es el mejor modo de usarlo. En resumen, un espacio para ser vosotros los críticos.



MENOS WII Y MAS DS

Por fin me habeis dado la posibilidad de tener una revista independiente de Nintendo y menos infantil que la que todos conocemos.

Pero como poseedor de una DS y carente de una Wii, me decepciona un poco que en el número 2 de vuestra revista, hayais reducido la cantidad de articulos referentes a la portatil quedándose en "poca cosa" comparado con los de Wii.
De todas formas, enhorabuena y otra vez, gracias.

Javier Jaraba



Emilio espera con impaciencia *Panzer Tactics*. Le queda poco.

Quizá hay algún mes en el que DS no contenga un catálogo tan grande como el de Wii, sobre todo en esta campaña navideña donde la mayor de Nintendo cobra más importancia que nunca. Aun así, ¿qué te parece el contenido de este número 3? Star Wars The Force Unleashed, Contra 4, Dementium, Final Fantasy Tactics Advance 2, ASH, Geometry Wars, Ninja Gaiden Ds, Mario Party, Final Fantasy Christal Chronicles, Call of Duty 4, Training for your eyes, Duck Amuck, Lego Star Wars, Los Simpson y muchos más deberían ser suficientes para llenar tu apetito portátil. Esperamos que los disfrutes.



ESTRATEGA

1º- ¿Saldrá en España y traducido el juego *Fire Emblem: Goddes of Dawn*? ¿Cuándo?

2º- ¿Podrías decirme más acerca del *Fire Emblem* para DS del que habláis en la revista?

3º- ¿Saldrá para DS el juego *Civilization Revolution* y cuándo? ¿No crees que si sale, la DS se puede quedar "colgada" por no poder procesar tanta información?

4º- ¿Sabes algo de Hoshigami y Panzer Tactics, ambos para DS?

Emilio G. Palacios.



ESQUINA NO CORREGIDA

En el número 2 de NGamer, la ficha técnica de Table Tennis era incorrecta.

De esta manera, los datos sobre el juego afirmaban que Table Tennis:

- Estaba distribuido por Activision
- La fecha indicada era 9 de Noviembre
- El precio era 49,99

ESQUINA CORREGIDA

€ Los datos correctos respecto a Table Tennis son los siguientes:

- Distribución: Take Two
- Fecha de lanzamiento: 19 de octubre
- Precio: 39,99 €

GANADORES

Relación de los 10 lectores que han resultado ganadores de una suscripción gratuita a NGAMER por un año, sorteadas con la encuesta del número 1:

- José Luis Romero Mora, *Madrid*
- Luis González Álvarez, *Madrid*
- Fco. Javier Hidalgo *Palacios, (Lérida)*
- David Vicente Vicente, *Salamanca*
- Diego Cornejo García, *Cádiz*
- Francisco Pérez *Aguilera, (Valencia)*
- Enrique Martín Mateu, *Valencia*
- Rubén rodríguez Esteban, *Vigo (Pontevedra)*
- Axel Andrés Oliván, *Barcelona*
- Álex Lavall Martínez, *Mollet del Vallès (Barcelona)*



Fire Emblem saldrá traducido y la fecha aún está por confirmar, pero suponemos que su lanzamiento rondará el primer trimestre del próximo año. Sobre su versión para Nintendo DS no se han dado más detalles. Nuestra sección Bonus Extra está reservada para los juegos que aún tienen un largo camino por recorrer antes de llegar a nuestro mercado, y es por eso que la información brilla por su ausencia. En cuanto a Cilization Revolution, sí se ha confirmado una versión para DS. Evidentemente, el hardware de la pequeña de Nintendo no nos presentará una versión exacta a la de su hermana portátil, por lo que su diseño tendrá que adaptarse a las características propias de la consola. En cuanto a Hoshigami, es un remake del aparecido en la primera Playstation, y fue lanzado bajo el nombre de Hoshigami Remix. Akibo Shieh, Presidente de Aksys Games así lo confirmó. El juego ya está a la venta en terreno nipón, estadounidense y en el Reino Unido, con lo que te recomendamos recurrir a la importación si quieres hacerte con él enseguida. Panzer Tactics DS verá la luz a mediados de enero de 2008, y tendrá un multijugador muy apetecible para los amantes de la serie.

DE MII PARA TI
Stalin

AVENTURERO

Ante todo, felicidades por la revista. Amplia en información, y por fin con una forma y redacción más adulta (pese a las inevitables fotos chillonas).

En casa nos decantamos por Wii ya que en su catálogo se podía encontrar más a gusto mi mujer que en el de Xbox, por ejemplo (y acertamos). Por mi parte, detesto controlar un shooter con un pad, aunque tenga mejores gráficos, y cuando vi por primera vez los controles de Wii se me hizo perfecto (no estoy decepcionado ahora que están lloviendo títulos).

Por otra parte, no pude evitar fantasear con poder disfrutar de aventuras gráficas en el sofá. Lo más parecido parece que va a ser *Zack & Wiki*, aunque tristemente se haya retrasado la salida en Europa. Se habló de conversiones por parte de The Adventure Companyhace hace casi un año, pero no se ha oido más sobre el tema. ¿Conocéis



Zack & Wiki lo parece, pero no es una aventura

Fire Emblem está por llegar, pese a su lanzamiento en Japón hace tiempo

PIENSA EN 20

Di lo que quieras pero tan sólo en veinte palabras

MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
Estos dos iconos del videojuego juntos, con pruebas sencillas e intuitivas, hacen que el juego te mantenga enganchado una barbaridad.
Serban

Fontanero y erizo demostrarán sus lado más atlético como deportistas en un extenso juego que denota entretenimiento y diversión constante.
Guñaño

Chorrada puramente comercial sobrevalorada.
Junky

La unión de los dos eternos rivales podría haberse llevado a cabo mejor... *Super Smash Bros Brawl* nos lo demuestra.
Der Kaiser Pexy

Los dos eternos rivales se unen en un juego donde a pesar de las duras críticas es una buena compra. smashbrother
Frederik Druart, via email

EVERYBODY'S NINTENDO
Un nuevo canal después de un vacío de ídems poco útiles. Puede que en poco tiempo veamos demos de Wii.
Chechu

Gracias a este canal podremos jugar a juegos antes de gastar el dinero en juegos malos, y sin gastar puntos.
Zaragonio



Buena forma de probar antes de comprar y también para dar a conocer juegos. Podrían salir minijuegos para DS aquí.
Caeolos

Este canal va a estar muy bien, está claro. El primer canal con un fin útil, comparado con el resto.**Glitch**



No hay mucha aventura gráfica en Nintendo, pero poco a poco éste género encuentra su lugar

si saldrán pronto? ¿Sabéis si se preparan aventuras nuevas para Wii? En el mismo sentido, parece que Wii es mucho más restrictiva con el homebrew que Game Cube, y que quizá no sea posible una versión del ScummVM en este hardware, aprovechando el Wiimando. ¿Sabéis algo más concreto? Sería fabuloso rejugar los *Monkey Island* o *Day of the Tentacle* en el televisor.

Creo que Wii es un soporte familiar, pero más adulto de lo que se cree en general, y no creo ser el único que cuando vio esta consola pensó en aventuras gráficas. Me gustaría ver en algún número de vuestra revista algo de información al respecto, aunque sea media página. Muchas gracias y ánimo.
Joan

Evidentemente, cada uno tiene su manera de jugar. Habrá gente que por mucho que quiera, preferirá siempre el control de un shooter con un pad, o nunca abandonará el control donde este género nació: con el teclado y ratón.
En cuanto a Zack & Wiki, personalmente me gustaría remarcar que, aunque es un juego de aventura, no es una aventura gráfica propiamente dicha. Si estás buscando el legado de Monkey Island en Wii, podrás ver reminiscencias en su temática piratesca y de control, pero sin sus diálogos y acciones representativas. Te invito a leer la preview en las primeras páginas de este número para más información.

Sobre The Adventure Company no tenemos ninguna información salvo la que ya ha sido publicada, con su intención de trasladar aventuras gráficas a Wii, y su primer proyecto con Agatha Christie: Y no quedó ninguno. Lo más probable es que este título marque el fúturo de su aventura por nuestra consola.
Sobre ScummVM, el debate sí es interesante, aunque el hecho de mezclarse por métodos que rozan la ilegalidad hace que sea un tema peliagudo. No nos malinterpretes, ScummVM es una gran idea, y personalmente el que subscribe es un gran fan de la aventura gráfica, pero esperemos que su fama le haga merecedor de una distribución en toda regla.

GANADOR



SORTEO DEL Nº 1 NGAMER

Lector premiado con una consola Wii, y una DS serigrafiadas y una figura de Zelda y Epona, sorteadas en el número 1 de NGAMER:

VÍCTOR JOEL GÓMEZ RÍOS, BARCELONA

LO MEJOR DE LOS FOROS

Únete a la discusión en http://foros.ngamer.es

SIN & PUNISHMENT WII
Camecube: Masato Maegawa, presidente de la compañía: Ya tenemos algo en preparación para Wii, pero no podemos anunciarlo aún
Superman: Interesante comentario. A ver que nos deparan estos cracks de treasure, algo bueno seguro.
Lobo: Ojalá lo hicieran, así además podría estar más cercana la parición de Saki en Brawl.

TONY HAWK WII BOARD
Camecube: En una entrevistaTony Hawk habló del 'Wii Board'.
herme: un lujo solo a nuestro alcance.
NGM Cube: ¿Pero os habeis parado a pensar que tú simplemente podrás elegir hacia el lado que quieres ir? porque no veo la manera de hacer piruetas con el WIIBOARD.

DONKEY KONG WII
kikeLink92: Me pregunto si sacaran algún Donkey Kong de toda la vida para Wii...
Camecube: ya hay uno en desarrollo.
Carnelas: Yo no había oido que estaba en desarrollo, esperemos que este decente el juego...



¿Qué tendrá este hombre que nos pone nerviosos? ¿La pose? ¿Su cara? Brrr

UN POCO DE HISTORIA TREASURE

Un mes más, una compañía más. Treasure puede no tener tanto renombre como los pesos pesados de Square-Enix y Taito, sin embargo, su talento se percibe al principio de estas líneas.

Es curioso descubrir la maraña de nombres intrínsecos entre su biografía. Y te hace darte cuenta de lo que influye una política, o más bien, una filosofía, a la hora de enfrentarse al futuro.

¿Cuántas experiencias se han perdido por culpa de un número tras el título del juego? Es algo que plantearse. Lo que está claro es que si Treasure ha mantenido esa postura, es porque, en el fondo, las secuelas no son realmente necesarias.

Con las novedades de la CV y La máquina del Tiempo repasamos los títulos más candentes de la actualidad y antigüedad. Disfrutadlos.

BANG BANG BANG BANG BANG Y MÁS BANG

Al ver a Masato Maegawa, directivo y fundador de Treasure, no da la impresión de que sea un hombre que disfrute disparando, menos 1000 tiros a la vez. Traje serio, corbata modesta y bien peinado; es la antítesis de las naves que lanzan láseres mortales y los robots que dejan fruta tras su muerte. Sin embargo, sentarse a hablar con él es otra historia.

Hay algo que llama mucho la atención en las entrevistas de Maegawa: su exagerada rapidez de discurso. Afronta el cara a cara como si fuese una versión verbal de *Ikaruga*, disparando palabras como si fueran balas, destrozando todas tus defensas con pura pasión por los videojuegos. Pasión que se transfiere con una belleza sin par a sus títulos, que no sufren presión comercial; presión que, en muchos aspectos, fue la que creó a la compañía.

Tresaure es la compañía más joven que hemos analizado hasta ahora, ya que se fundó el 19 de junio de 1992. Su aparición no fue espontánea, sino que tuvo lugar tras un éxodo masivo de Konami. Echadle un ojo al currículo de los 18 miembros originales y verás que están plagados de obras de Konami: *Axelay, Contra III*, la recreativa de los *Simpson*, *Super Castlevania IV*...

Pese a que el equipo de Tresaure estuvo involucrado en proyectos muy importantes, los juegos más influyentes a la hora de cementar las bases de Treasure fueron las versiones recreativa y para NES de *Bucky O'Hare*. Tal vez hayas ignorado al conejo verde espacial que se paseaba por los salones, pero se trataba de unos personajes diseñados por Hiroshi Iuchi, quien seis años después dirigiría, produciría, escribiría y diseñaría los escenarios del título de culto para Saturn Radiant Silvergun.

Del mismo modo, la versión de NES, dirigida por Maegawa, contaba con los toques de programación de Hideyuki Suganami, hombre que sería responsable posteriormente de la creación de alocados jefes finales como el robot Seven Force [1] de *Gunstar Heroes*. Pero aunque los aficionados de Tresaure han vuelto a disfrutar de esos juegos de Konami y los consideraron como buenos precursores de la verdadera obra de Tresaure, los propios desarrolladores no estaban tan satisfechos.

El motivo concreto de su marcha de Konami es algo confuso debido a las negativas de Tresaure a la hora de hablar de su pasado. Algunos dicen que se debió a la posible negación de Konami al proyecto de *Gunstar Heroes* de Maegawa. Un factor más probable

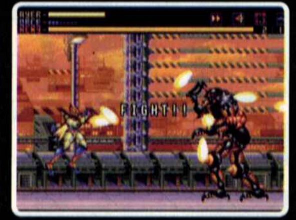
HISTORIA ENLATADA TRESAURE Y KONAMI



McDonald's Tresaure Land Adventure Corriendo como sólo un payaso potenciado por cerebros de vaca podría, Ronald McDonald es uno de las licencias a las que Tresaure se rebaja de vez en cuando.



Yu Yu Hakusho Los aficionados al juego de lucha Bleach DS reconocerán el acercamiento al beat'em up para cuatro jugadores de Yu Yu, basado en esta ocasión en el manga homónimo.

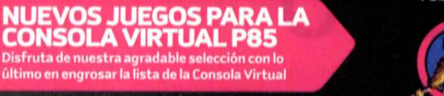


Alien Solider Para muchos, una cadena continuada de enfrentamientos contra jefes finales (31 en 25 niveles pequeños), este juego cuenta con leones cibernéticos y un héroe con cabeza de águila. Sí.



Light Crusader Una intrusión de Tresaure en los RPG implicó dejar atrás las balas y los jefes finales por Landstalker, el aventuro de mazmorras isométricas. Sobrio y occidentalizado.

1 Olvídate de las siete formas animales de Seven Force. En cierto momento del desarrollo se planeaba que fuese Seventy Force: iban a ser 70 formas, pero se renunció al diseño debido a problemas de tiempo.


NUEVOS JUEGOS PARA LA CONSOLA VIRTUAL P85
Disfruta de nuestra agradable selección con lo último en engrosar la lista de la Consola Virtual

"Sobrevolando Estados Unidos a ritmo de control analógico"
PILOT WINGS 64 PÁG 86







es el aire de desilusión que se respiraba por culpa de cómo se estaba centrando Konami en secuelas y revisiones de juegos antiguos.

"Cada juego desarrollado por Tresaure... cuando se acaba el proceso de desarrollo, se considera un trabajo completo y terminado", dijo, dejando entrever lo poco amiga de las franquicias que es la compañía. El pensamiento de Maegawa fue puesto en entredicho con el lanzamiento de *Gunstar Heroes Future* en GBA y el anuncio de *Bangai-O Spirits* para DS, pero él replica que no son simples excusas para ganar dinero, sino que en verdad explotan nuevas tecnologías.

Puede que Tresaure se haya desviado un poco de su camino de "sin secuelas", pero en términos de autonomía creativa siguen siendo los líderes. Si la presión comercial para crear secuelas fue un factor de su marcha de Konami, entonces el deseo de que cada miembro individual del equipo reciba el reconocimiento por su trabajo es otro. Mientras que en muchos equipos de desarrollo sólo suenan los nombres más grandes (vuestros Miyamotos, Kojimas e Inafunes), muchos aficionados de Tresaure conocen a todos sus miembros[2].

El propio nombre de Tresaure, según Maegawa, está para recordarle al equipo que los juegos que crean son sus tesoros, y deben por tanto tratarlos como cosas preciosas. Es habitual que las aficiones y rarezas del personal dejen su huella en su trabajo (lo cual explica que los jefes finales de Gunstar Heroes tengan nombres como Pan de melón, Curry y Arroz), así como que se incluyan bromas internas para sus colegas de trabajo.

¿Es esto mimar demasiado? Bueno, basta con ver los resultados de esta mentalidad para resultar difícil decir que no son buenos. Si todos los narcisistas del planeta pudiesen crear *Ikaruga, Sin And Punishment, Bangai-O y Dynamite Headdy*, el mundo sería un lugar mejor. Desde luego, con *Sin And Punishment* llegando a la Consola Virtual y *Bangai-O* de vuelta a Nintendo DS, el mundo es un lugar mejor.

Yu Yu Hakusho: suena como un estornudo, pero es de lucha.

Ah, Gunstar Heroes. ¡Pero fijaros en esa ilustración! Ayss.



Ya no hay títulos como este para los videojuegos.





Tresaure ha creado muchas licencias, pero no nos importa.

HACIENDO DEL TIEMPO NUESTRO MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS

SONIC 3D

CONSOLA: **MEGADRIVE** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1**

Extraño como pocos. Este Sonic, lejos de dar un aspecto realmente 3D, perdía la velocidad de sus originales. Por otro lado, aportaba unos gráficos coloridos y una buena banda sonora. Un enfoque del mundo de Sonic más orientado a la acción.



ART OF FIGHTING

CONSOLA: **NEO GEO** PUNTOS WII: **900**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1-2**

O *Ryuko no Ken*, según con quien hables. Siendo un juego de lucha, ofrecía una historia compleja que implicaba a los protagonistas entre sí. Un clásico de Neo Geo que marcó historia, pese a no alcanzar la fama de otros como *Street Fighter II*.



SUPER MARIO BROS 3

CONSOLA: **NES** PUNTOS WII: **500**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1-2**

Considerado uno de los mejores juegos de la historia, y posiblemente superado por *Super Mario World* según la crítica colectiva, las aventuras de Mario alcanzaron su esplendor en NES.



ALIEN SOLDIER

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Prácticamente una lucha continua contra jefes finales. Una locura de dificultad y de banda sonora. Uno de esos juegos frenéticos que terminan absorviendo tus neuronas con unos gráficos que rallan la perfección de los 16 bits.



Podría ser el Shadow of the Colossus de la época...

Guardian Heroes Un beat'em up de scroll horizontal con toques RPG. Ofrece varias rutas con múltiples finales, incluyendo una en la que te enfrentas al jefe de Gunstar Heroes, Golden Silver[3].

Cybernator Disparando con los seis botones de SNES, este soberbio juego de disparos de Konami fue elogiado por sus gráficos "espectaculares". Gráficos diseñados por Satoshi Nakai, de Tresaure.



Axelay Con un jefe final con forma de gorro de bruja, Axelay fusiona los shooters de scroll con elementos fantásticos. Desarrollado por Konami, y programado por el mago Kazuhiko Ishida.



Mischief Makers Un plataformas 2D muy colorido que renunciaba a las balas en detrimento del poder de la vibración. Para hacer las travesuras se agarraba a los enemigos dándoles vueltas.



Bangai-O Se ha cumplido nuestro deseo de *Sin And Punishment*, ¿qué os parece ahora algo de acción con frutas gracias a la CV? No renunciaremos a hacer campaña hasta que salga.



2 Algunos tienen apodos graciosos, tales como Choko-Monkey (Hideyuki Suganami), NON (Norio Hanzawa), Dr Oginon (Makoto Ogino) y Naokiman (Naoki Kitagawa). 3 Aunque se lanzó para Sega Saturn, hemos incluido Guardian Heroes en nuestra lista de deseos; siempre cabe la posibilidad de que Saturn entre a formar parte de la CV antes o después.

NIVEL CLÁSICO

LITTLE STATES

El plato fuerte de Pilotwings 64

Se trata de un pedazo de arte jugable que sin querer mostró al mundo lo exquisito que era el control analógico (diseñado originalmente para la cruceta). Esta miniatura de EE.UU. pide a gritos ser explorada...

PRESA HOOVER

¡Esto sí que es una presa gigantesca! En la vida real tiene tanto cemento como seis campos de fútbol, más o menos, y el lago que hay tras ella cuenta con 9'2 billones de galones de agua (si el agua fuese cerveza, serían 73'6 billones de pintas). El Gran Cañón está justo debajo.

SEATTLE

Hogar de la música grunge, de las tiendas de café demasiado caras y de Amazon.com. Las oficinas de Nintendo están cerca, o al menos lo estaban cuando se creó este juego, es decir, hace diez años. La larguirucha torre Space Needle es uno de los mejores modelados del juego, pero admitimos que no nos emociona mucho el visitarla.

HOLLYWOOD

Ah, esto lo reconocemos. Es de donde viene la Cienciología, o algo así. Dispararle con los misiles no hace mucho daño, así que es mejor hacer fotos sin más. Aunque no estamos seguros de que se haya representado Los Ángeles en toda su gloria de polución, la verdad.



GRAN CAÑON

Atraviesa la garganta a toda velocidad, golpeando los anillos con el ala delta durante el día o disparando a los objetivos con el girocóptero por la noche. O tan sólo haz unas cuantas fotos, aterriza con tu hombre pájaro en una buena roca, intenta saltarla con tus botas propulsoras o simplemente disfruta de la hermosa vista.



A este tipo le encanta volar. Cuando no está en el aire mira al cielo y piensa en volar.





MONTE RUSHMORE

Uno de los paisajes no naturales más famosos de Norteamérica viene incluso con la cara feliz de Mario.

Aunque si lanzas un hombre bala hacia él o le disparas un misil desde el girocóptero, no creo que le haga gracia...

¡Voy a ganar! Wario no era un personaje tan famoso en 1996, así que fue toda una sorpresa.

NUEVA YORK

No es muy conocido el hecho de que, en 1996, un juego de Nintendo estaba entrenando a los niños para estrellar ala-deltas contra las torres gemelas del World Trade Centre. Aunque la opción más recomendable era hacer fotos.





SAN LOUIS

Sede de los Juegos Olímpicos y de la Feria Mundial en 1904, ahora se la conoce por el gran monumento Arco Gateway, que recuerda un poco a *Halo*. ¿Quieres volar por debajo de él? Tú mismo.



¡ADEMÁS! EN OTROS LADOS DE PILOTWINGS 64

ISLA CRESCENT

Montañas de jungla entrelazadas con túneles para contrarrelojes con cinturones cohete. Un buen hotel en la playa y una ballena en el mar.



ISLA HOLIDAY

Aprende las bases de *PilotWings 64* en esa isla pequeña pero preciosa, con su feria, su castillo y su cueva secreta que convierte el día en noche.



ISLA EVERFROST

Picos que marean, tormentas de nieve que ciegan y una escalada vertical terrorífica a través de un cañón plagado de anillos. ¡Para expertos!

MECA HAWK

Las nubes de tormenta ocupan el cielo del medio oeste, pero ese no es el sonido de un trueno lejano; es Meca Hawk, un robot con grandes orejas y un absurdo bigote que lanza rocas. Lánzale misiles y mira cómo corre presa del pánico.



CABO CAÑAVERAL

¿Por qué no pasarse por aquí para ver la lanzadera espacial? Pero tendrás que ser rápido, ya que despega tan pronto como te acercas, y si no eres hábil con la cámara te perderás una foto excelente. Como la que tenemos aquí. Aún así, no importa, habrá otro en un minuto. ¿Y si vamos en autobús? Espera, que llamamos a la NASA para pedirle los horarios...





Qué mujer tan tonta, que lleva el paracaídas delante. Espera. Son sus... Oh

LA GRAN LISTA

TE AYUDAMOS A DISTINGUIR LOS JUEGOS QUE MERECEN TUS PUNTOS DE LOS QUE NO

JUEGO	¿DE QUÉ VA?	¿SÍ/NO?
NES		
Adventures Of Lolo	Puzzle que deja en ridículo a otros	✓
Balloon Fight	Fusión entre *99 Red Balloons* y *Joust*	✗
Baseball	Tedio deportivo básico	✗
Castlevania	Viaje lateral para acabar con Drácula	✓
Donkey Kong	Tradicional juego de monos	✗
Donkey Kong Jr	Pequeños simios y abejas	✗
Donkey Kong Jr Math	Molesto mono matemático	✗
Excitebike	Crea tus propias pistas de moto	✓
Galaga	Similar a Invaders pero algo mejorado	✓
Gradius	Shooter protónico con scroll	✗
Ice Climber	Escaladores en el hielo muy monos	✓
Ice Hockey	Lenta acción cinco contra cinco	✗
Kid Icarus	Un poco de *Zelda*, un poco de *Metroid*	✓
Kirby's Adventure	Diversión con plataformas flotantes	✓
Legend Of Zelda	La aventura original	✓
Lunar Pool	Una piscina en la luna. Sí.	✗
Mach Rider	*Road Rash*, pero sin ser *Road Rash*	✗
Mario & Yoshi	Puzzle excesivamente tediosor	✗
Mario Bros	Fontanero a una pantalla	✗
Mega Man	Aventura difícil y que requiere oficio	✗
Mighty Bomb Jack	Anticuado plataformas con bomba	✗
NES Tournament Golf	El golf de *Wii Sports*, pero en viejo	✗
Ninja Gaiden	Acción ninja esencial	✓
Ninja Jajamaru-Kun	Impronunciable e innecesario	✗
Pac-Man	Waca, waca, waca, etc	✓
Pinball	Mesas vacías y abstractas	✗
Punch-Out!!	Emocionante lucha con los puños	✓
Soccer	No es PES	✗
Solomon's Key	Juego de puzzle olvidado	✓
Super Mario Bros	Está en otro castillo	✓
Super Mario Bros 2	No es el Mario "real", pero sí genial	✓
Super Mario Bros 2 (JPN)	Difícil para los aficionados a Mario	✓
Teenage Turtles	Plataformas extremo de los 90	✗
Tennis	NES no puede con estas físicas	✗
Urban Champion	Hilaridad con peleas de borrachos	✓
Volleyball	Abominación demasiado compleja	✗
Wario's Woods	El momento de gloria de Toad	✗
Wrecking Crew	Mario patea taquillas	✗
Xevious	Difícil shooter arcade	✗
Zelda II	El del scroll horizontal	✗
SNES		
ActRaiser	SimCity con combates con espada	✓
Breath of Fire II	Excelente RPG de fantasía	✓
DK Country	Todo sobre los gráficos	✓
DK Country 2	"Buenos gráficos", dice Kittsy	✓
Final Fight	Alcalde musculoso y luchador	✓
F-Zero	Veloz juego de carreras futurista	✓
Gradius III	Hazte mejor con R-Type III	✗
Kirby's Dream Course	Básicamente, minigolf. Con Kirby	✗
Kirby's Ghost Trap	Clon rosa de Puyo Puyo	✗
Mystical Ninja	Plataformas de la vieja escuela	✓
R-Type III	Planificación urbana	✓
Sim City	Enfrentamientos legendarios	✗
Street Fighter II	Legendario y necesario	✓
Street Fighter II Turbo	Hyper Fighting	✓
Super Castlevania IV	Para muchos, de los mejores	✓
Super Ghouls 'n Ghosts	Joya de las plataformas muy difícil	✓
Super Mario Picross	Rompecabezas de tallar bloques	✓
Super Mario World	Obra de un genio	✓
Super Probotector	Duro como un muro de hormigón	✗
Super R-Type	Hazte mejor con R-Type III	✗
Vegas Stakes	Apuestas algo sombrías	✗
Zelda: Link To The Past	Realmente épico	✓
N64		
F-Zero X	"Maldita sea, esto es rapidez"	✓
Lylat Wars	Nombre absurdo, gran juego	✓
Mario Kart 64	Carreras entre cuatro	✓
Paper Mario	RPG que hace sonreír	✓
Sin And Punishment	Genial shoot'em'up de anime	✓
Super Mario 64	Plataformas revolucionario	✓
Wave Race 64	Diversión sobre motos acuáticas	✓
Zelda: Ocarina Of Time	El primero en 3D	✓
Mega Drive		
Altered Beast	Festival de golpes arcade	✗
Bio-Hazard Battle	Shooter orgánicor	✗
Bonanza Bros	Robos silenciosos	✓
Columns	Puzzle sin carisma	✗
Comix Zone	Lucha artística y original	✓
Crack Down	No confundir con el de Xbox 360	✗
Dr Robotnik	Puyo Puyo con otro nombre	✗
Dynamite Headdy	Original clásico de las plataformas	✓
Ecco The Dolphin	Aguanta la respiración	✓
Ecco: Tides Of Time	Que alguien recoja las redes de atún	✗
ESWAT: City Under Seige	Sencillo shooter urbano	✗
Gain Ground	Shooter con una sola pantalla	✗
Ghouls N Ghosts	Difícil y cruel	✗
Golden Axe	Anticuado beat'em'up fantástico	✗
Golden Axe II	Quédate con Streets of Rage	✗
Golden Axe III	Shooter tremendamente imaginativo	✗
Gunstar Heroes	Super-imaginative shooter	✓
Kid Chameleon	Clon de Cory Feldman con máscara	✗
Landstalker	RPG isométrico muy adictivo	✓
Ristar	Más lento que un erizo	✓
Shining Force	RPG por turnos de culto	✓
Shining In The Darkness	Quédate con Shining Force	✗
Shinobi III	La culminación de la saga	✓
Sonic The Hedgehog	Mejor que Alex Kidd	✓
Sonic 2	Más anillos, con más velocidad	✓
Sonic The Hedgehog 3	Llega Knuckles y Tails vuela	✓
Sonic Spinball	Inteligente aventura de pinball	✓
Space Harrier II	Débil lejos de los recreativos	✗
Streets Of Rage	Combates con botellas rotas	✓
Streets Of Rage II	Gamberros golpeados con patines	✓
Streets Of Rage III	Más combates y más pulido	✓
Story Of Thor	Fornido RPG de acción	✓
Super Thunder Blade	Space Harrier con helicópteros	✗
ToeJam & Earl	Los alienígenas son excéntricos	✗
ToeJam & Earl 2	No tan funky como el primero	✗
Vectorman	Un poco como Gunstar Heroes	✓
Virtua Fighter 2	Lucha pero sin 3D	✓
Neo-Geo		
Fatal Fury	Clon de SF II bastante sólido	✓
Turbografx		
Air Zonk	Bonk se apunta al shooter con scroll	✓
Alien Crush	Pinball de fantasía	✗
Battle Lode Runner	Diversión plataformera para cinco	✓
Bomberman '93	Explosiva acción para cinco jugadores	✓
Blazing Lazers	O GunHed: explosión genial	✓
Bloody Wolf	Extrañas animaciones de muerte	✗
Bonk's Adventure	Chico de las cavernas	✓
Bonk's Revenge	Más Bonk para tus puntos	✓
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	Todavía más Bonk para tus euros	✗
Chew Man Fu	Peligros tras las esquinass	✓
China Warrior	Geniales monjes dando patadas	✓
Cratermaze	Una regular variante de Bomberman	✗
Dead Moon	Shooter con scroll para salvar la luna	✗
Devil's Crush	Satánico pinball de fantasía	✓
Double Dungeons	Aventura hacia el tedio	✗
Dragon's Curse	O Wonder Boy III	✓
Dragon Spirit	Shooter con scroll. Y con dragones	✗
Drop Off	Lucha contra avispas bajo tierra	✗
Dungeon Explorer	Abejas asesinas en mazmorras	✗
Galaga '90	Esto es un baile galáctico	✓
JJ & Jeff	Locura de chorrear todo con aerosol	✗
Legend Of Hero Tonma	Bonk se encuentra con Ninja Spirit	✗
Military Madness	Estrategia basada en la luna	✓
Motoroader	Conducción horrible	✗
Neutopia	Quiere ser *Zelda*. No lo es	✗
New Adventure Island	Skateboard prehistórico	✓
Ninja Spirit	Como Shinobi, bastante bueno	✓
R-Type	Estupenda conversión de recreativa	✓
Shockman	Mega Man, pero sin el mega	✗
Silent Debuggers	Son exterminadores en el espacio	✓
Soldier Blade	Shooter para expertos, parte dos	✗
Splatterhouse	Sangrientas patadas y puñetazos	✗
Super Star Soldier	Shooter para expertos, parte uno	✗
Victory Run	Más carreras que hacen daño	✗
Vigilante	Fornida venganza urbana	✗
World Sports Competition	Atletismo para cinco jugadores	✓

MÁQUINA DEL TIEMPO

Las opciones retro del futuro...

Si te gusta Sega y disfrutas con las aventuras isométricas, la reciente lista te va a alegrar el día. Tanto *Light Crusader* (**1**) (ver reportaje de *Treasure*) como *Sonic 3D* (**2**) están a punto de llegar a la CV. Para aquellos a los que no le resulten muy atractivos los entornos pseudo-3D, llega también bajo la bandera de Mega Drive el inteligente (si es que unir bloques de colores es inteligente) *Colums III: Revenge of Columns* (**3**). Para los usuarios jóvenes o aquellos que se hayan visto frustrados por la dificultad de *Ecco The Dolphin*, el más amigable *Ecoo Jr* (**4**) animará las profundidades de la CV. No tan amigable es *Eternal Champions* (**5**), un violento viaje en el tiempo para Mega Drive que rivalizaba con *Street Fighter II* y contaba con muchos seguidores, gracias a detalles como jugar con un alquimista y convertir a tus rivales en oro.

Para aquellos que no estén interesados en Mega Drive, *River City Ransom* (**6**) para NES ofrece acción de culto, *Power Golf* (**7**) para Turbografx ofrece exactamente lo que promete, y *Blue's Journey* (**8**) de Neo Geo permite que uno de los plataformas más atractivos de la máquina llegue a tu salón con toda la fuerza de unos tiempos de carga dolorosamente lentos.







Wii EN LA RED

Complementa tu saber sobre Wii con un montón de chismes, especulaciones y noticias

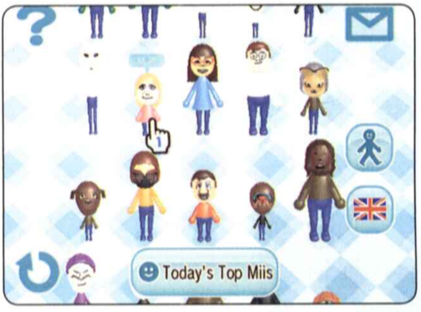
EL DON DEL WI-FI

Disparando al caballo mediante multijugador online

Tenemos nueva función para la Consola Virtual. Lanzado a nivel mundial el mes pasado, este nuevo canal te permite comprar juegos con tus propios puntos Wii y enviarlos a un amigo. Al cerrar esta edición no estaba todavía claro si podrías o no recibir juegos anteriormente no comercializados en Europa a partir de amiguetes japos o yanquis, pero de lo que sí estamos seguros es de que vamos a probar el sistema y a informar online de nuestros hallazgos.

En noviembre se produjo la llegada del Mii Contest Channel. Con un funcionamiento basado en buena medida en el de Everybody Votes, se establecen los obstáculos a la creación con Mii y posteriormente se vota sobre ellos. Si no, puedes navegar por Miis populares e importarlas a tu Wii. ¡Si ves en alguna parte un Mario con mala pinta bajo el logo de NGamer, asegúrate de votar por él!

Una actualización del Canal Foto sustituirá la compatibilidad con ficheros de sonido MP3 por AAC, lo que significará una mejor calidad de sonido para el mismo tamaño de archivo. También se introducirá una función de lectura aleatoria de canciones y el icono del canal visualizará a partir de ahora una de tus fotos. A menos que tu imagen favorita sea el propio icono del Canal Foto, en cuyo caso el cambio te pasará del todo desapercibido, claro.



El problema es que con tantas guías onine todo el mundo se ha hecho los mismos 20 Miis.



"Escuchad, chicas, BeefMeister7434 me ha ofrecido un prado mejor a cambio de todos vuestros filetes.

La reciente inclinación de Nintendo a compartir se le ha pegado seguramente de algunos desarrolladores externos. Está a punto de lanzarse en Japón el título *Moon: Shining Sun and Friends*, con su enorme énfasis en el intercambio de elementos a través de Wi-Fi: algo muy práctico, pues el juego cuenta con cinco islas increíbles dedicadas a la agricultura... lo cual recuerda a *Animal Crossing*, ¿verdad? Pues no. Se rumorea de forma insistente que AC va a contar con online. ¿Nuestro pueblecito invadido por una chusma de lectores? Cáspita.



Vamos a dejar a Tom Nook a la altura del betún

¡JUEGOS GRATIS! NUESTROS 5 FAVORITOS

Snow Blitz

Tendremos la suerte de pasar unas navidades blancas, así que harás bien en usar *Snow Blitz*. El uso del mando en horizontal es también estupendo. *tinyurl.com/2xfr9n*



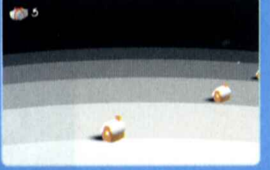
Christmas Shopping

¿Eres demasiado sabio o perezoso para salir de casa y enfrentarte a la compra compulsiva? Compra todo lo que precises desde tu sofá. Todo vinculado a Nintendo, además. *tinyurl.com/yp9zfa*



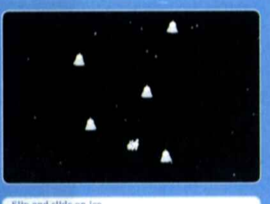
Be Santa

La felicidad de los niños descansa sobre tus hombros con este simulador de entrega de regalos. Haz clic sobre las casas que van pasando para llevarlas una pizca de alegría navideña. *tinyurl.com/66yv2*



Hurl a Snow Bunny

¿Por qué rebota este pequeño conejo de campanita a campanita? Pues ni idea. ¿Por qué volvemos una y otra vez a este punto? Para ver cómo se cae, por supuesto. *tinyurl.com/vj2r9*

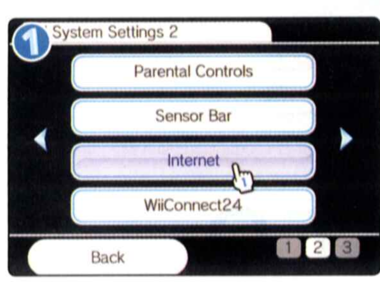


Sonríe para la foto

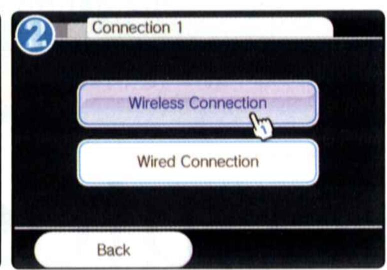
Llegó la época de patinar sobre hielo. Con el motor de búsqueda optimizado para YouTube de viewii.com tienes acceso instantáneo a estas y otras instantáneas gansas que hagan los demás. *viewii.com*



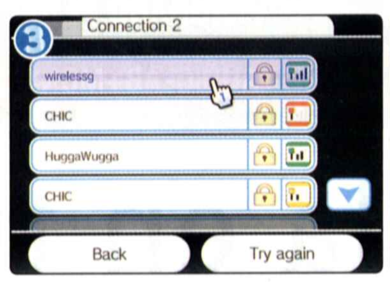
CÓMO CONECTAR A LA RED TU WII...



Lo primero, necesitas una banda ancha. Puedes elegir entre tres tipos: ADSL, inalámbrica o mediante el USB Wi-Fi de Nintendo. En cualquiera ve al tabulador de internet del menú de ajustes.



¿Tienes router inalámbrico? Haz clic sobre una ranura de conexión libre y selecciona la opción de conexión wireless. En el menú siguiente selecciona la búsqueda de un punto de acceso para buscar tu router.



Selecciona tu router de la lista que te aparece (si es que no quieres probar a acercar tu Wii más a tu router) y, si lo has encontrado, introduce tu contraseña o clave WEP. Ya está.

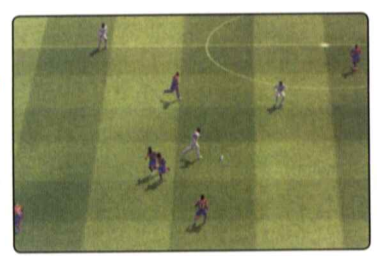


¿Quieres utilizar el conector USB de Nintendo para Wi-Fi? Tendrás que comprarte uno primero. Se venden a unos 50 euros, aunque los puedes conseguir más baratos en *tinyurl.com/29r6ch*.

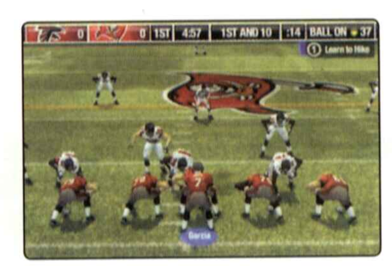
LO MEJOR QUE HAY ONLINE AQUÍ Y AHORA

La navidad es una buena excusa para ponerte al día...

Ahora que unos se atracan a mazapanes y otros repasan las reglas del Trivial Pursuit para amenizar esas terribles reuniones familiares, es difícil hallar un momento mejor que este para retirarse de la sociedad e introducirse de una vez por todas, en los juegos online. Salva a tus amigos ofreciéndoles la alternativa de una sesión de Rayman para cuatro jugadores. Si no lo consigues, ¡recurre a tus amigos virtuales! No todos los juegos son una maravilla al jugar online: algunos son una castaña escondida tras ese rimbombante logo de Wi-Fi. Para ayudarte a distinguir las almendras garrapiñadas de las castañas pilongas te resumimos nuestro balance sobre todas las opciones en línea disponibles para los días de navidad...



Fifa 08
Después de contratar una cuenta en EA Nation tendrás acceso a unos juegos sin nada de retardo y tendrás la opción de materializar los partidos que tu equipo está jugando en la realidad, con lo que podrás manipular la tabla de clasificación y echarle una manita a tu club. Mola. **8/10**



Madden NFL 08
Es cierto que el listado de amigos, los servicios de mensajería básica, los rankings y las listas de jugadores están muy bien, pero la mayoría de partidos sufren de retardo, o al menos el suficiente para arruinar la relación entre animación y gesticulación. Una pena si lo comparas con Fifa 08. **7/10**



NBA Live
Este juego queda en extraña tierra de nadie. La eficacia de EA Nation está presente pero los modos de juego son aburridos y la dinámica de juego de agitar el mando no apasiona. Es inhabitual que EA nos deje tirados en el apartado de las opciones, pero esta es una de esas escasas ocasiones. **5/10**



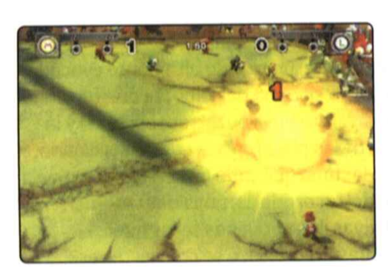
Guitar Hero III
Uno de nuestros favoritos multijugador para esta navidad: *GHIII* te deja jugar en todos los modos multiplayer. Sí, necesitarás códigos de amigos, pero a cambio no tendrás que comprarte dos guitarras. El retardo puede molestar, pero normalmente no lo hay. **9/10**



Pokémon Battle Revolution
Un paquete francamente desigual. Tus únicas opciones para sacarle partido son los códigos de amigos o de extraños, e incluso con tan pocos modos tiene verdadera dificultades para desarrollarse con fluidez. Decepcionante. **5/10**



Endless Ocean
Un agradable descanso tras los deportes de competición, pues te permite nadar en el mismo océano y comunicaros a través de colores. Es en fases de juego cooperativo como estas a las que la Wii le vendría de perlas una opción de chat de voz. **7/10**



Mario Strikers Charged
Podrás pelearte con tus amigos sólo para divertirte o con guiris para ascender en el ranking. No hagas caso de las estrellas relativas a la calidad de la conexión: a *Strikers* nada le gusta más que arruinarte la partida, arrebatándote tus preciadas victorias. Si consigues avanzar, disfrutarás. **8/10**



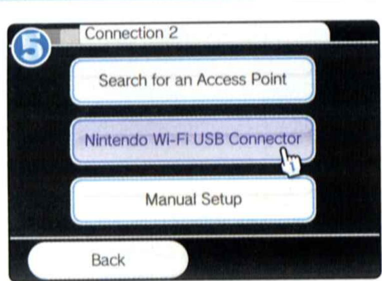
Medal of Honor Heroes 2
EA Nation regresa, esta vez con unos yanquis imberbes en lugar de aguerridos montañeros. Tienes opción de deathmatch individual o en equipo, y 'captura la bandera', pero los juegos de equipo sufren la falta de chat de voz. Con 12 jugadores funciona bien, veremos con 32 qué tal va. **8/10**



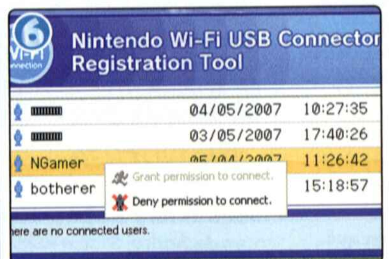
Metroid Prime 3
No te deja jugar online, pero sí compartir cosas. Las fotos que tomes aparecerán colgadas en el tablero de mensajes desde el que las puedes enviar a tus colegas. También puedes compartir cupones, una vez tus amigos y tú os pongáis de acuerdo a través del menú WiiConnect24 del juego. **3/10**



Y el resto...
A partir de aquí todo significa compartir y acceder a rankings. *Eleddes* te deja compartir niveles que hayas diseñado; *Big Brain Academy* historiales académicos y *Dewy's Adventure* promueve intercambio de mapas. *Ghost Squad, Raving Rabbids 2* y *Mario & Sonic* poseen también opciones on line.



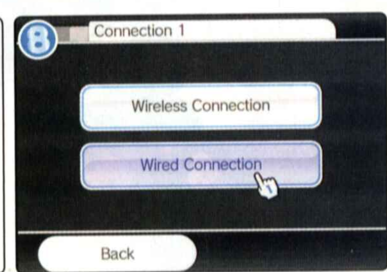
Una vez tienes tu conector haz clic sobre una ranura de conexión vacía en el menú de internet y selecciona wireless. En el siguiente menú elige Nintendo Wi-Fi USB Connector para comenzar el proceso.



Tendrás que tener el driver del USB instalado en el PC y el PC encendido: cuando el programita detecta la señal de la Wii, tienes que conseguir permiso para conectar la Wii. Ya lo tienes.



¿Conexión de tipo cable? Consigue un adaptador LAN (puedes encontrar uno en *tinyurl.com/26fh6r*) y conéctalo a tu módem. Introdúcelo en la conexión USB de la Wii y enciende la consola.



Ve a la pantalla de opciones de internet, pincha una ranura de vacía y selecciona la opción de conexión por cable. Dale a OK para iniciar la prueba de conexión y la máquina se encargará del resto.

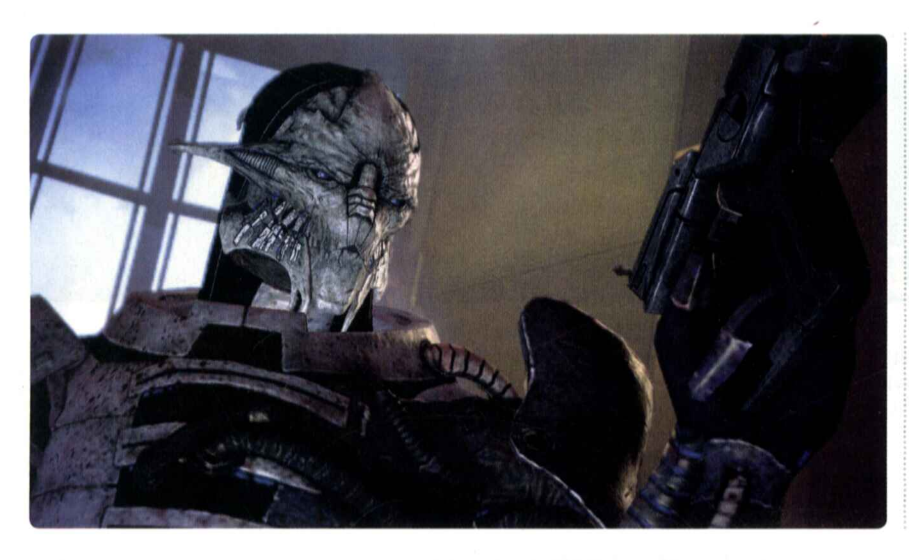
Mientras tanto...

Nos colamos por las chimeneas de otras plataformas disfrazados con un traje de Papa Noel











Assassin's Creed dividirá al público: un caso de apariencia vs. repetición

Mass Effect sin embargo se ha ganado a la crítica con su buen diseño.

Navidades: una época del año tan maravillosa que tiene sus propias canciones y todo. La cuestión es que las navidades, con sus cotillones y sus cestas es lo mejor del mundo mundial, y quien discuta eso es a) un empleado de El Corte Inglés, o b) un reciente comprador de una PS3 o una 360.

Kane & mediocre

No se trata precisamente de que este desenfreno de tiroteos de IO no funcione, no es eso: la cuestión es que resulta sobresalientemente mediocre. Los gráficos son imperdonablemente inferiores a los que *Hitman: Blood Money* propuso hace dos años, y las misiones empiezan bien pero van empeorando paulatinamente (¿el nivel de la discoteca? el peor del mundo mundial); en fin, que *Kane & Lynch* simplemente no divierte. El combate no es lo bastante fluido, el diseño de niveles no es lo bastante refinado y, pese a la presencia de voces magníficas, te descubrirás a ti mismo a mitad de camino dándote cuenta de que la meta de terminar el juego no justifica el esfuerzo.

La apariencia no lo es todo

Luego viene *Assassin's Creed*. Hay que decirlo, el juego de batallas medievales de Ubi no se acerca ni de lejos a la estafa que es *Kane & Lynch*. De hecho, durante las primeras dos horas te dejará alucinado. Tiene un aspecto deslumbrante, un mundo altamente evocador y denso, un sistema de combate que funciona de maravilla (pese a nuestras reservas) y la fluidez de las plataformas es extraordinario. Es una lástima que todo ese brillo se apague a mitad del recorrido. Las misiones se vuelven repetitivas, los pequeños fallos que descubres al comienzo se convierten en grandes fallos cuanto más vas jugando, y el

A MEDIA LUZ

Cinco juegos por los que no has preguntado... y haces mal en no hacerlo



1 *THE ORANGE BOX*

PARA 360, PS3, PC

Uno de los mejores juegos del año. Incluye *Half-Life 2, Episode 1, Episode 2, Portal* y *Team Fortress 2*, ofrece la mejor relación calidad/precio que puedes soñar: los cinco títulos se cuentan entre lo mejorcito que se haya creado nunca en el género. Arrancó bien en ventas y, de forma desconcertante decayó. Nos deja perplejos y tristes. Y tú no querrás que estemos perplejos y tristes, ¿o sí?



2 *THE WITCHER*

PARA PC

Juego de rol y acción procedente de Europa oriental, basado en la obra de Andrej Sapkowsky. ¿Te apetece? Porque, en caso de que no, deberías: se trata de un buen título de rol, en el que el antihéroe Geralt de Rivia nos demuestra cómo debe elaborarse un buen personaje y una historia madura. Como valor añadido ofrece tres finales distintos y unas 40 horas de divertimento.

guión (junto con el futuro 'giro' que ya todos conocíamos) empieza a estropear su impresionante sentido del tiempo y del espacio. Aun así es un buen juego, y vale la pena jugar con él... pero desde luego no es el título fuera de serie que esperábamos que llegara a ser.

Lento pero inseguro

Pregunta retórica: ¿qué tal un poco de *WWE Smackdown vs Raw* en PS3 y 360? Está maldito con uno de los tiempos de carga más lentos de la historia de los videojuegos, y ofrece una sensación de traqueteo, pesadez y tosquedad. Algo similar puede decirse de PES 2008 para PS3: lo que debería ser un debut glorioso sobre la consola de nueva generación



PES 2008 es una obra genial sobre la Xbox 360, pero sobre la PS3 es más lento que el caballo del malo en una peli de Abbas Kiarostami.

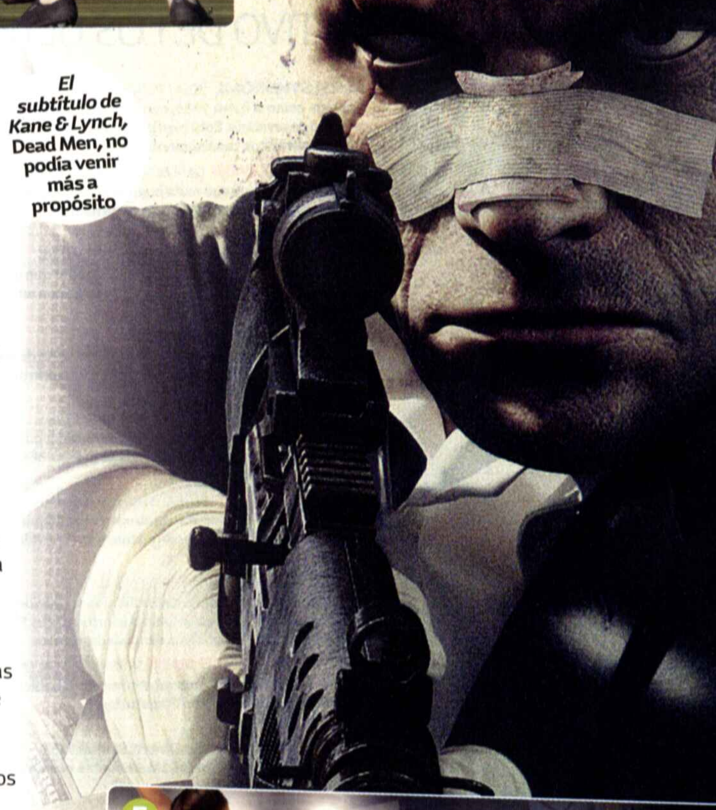
QUIEN NIEGUE QUE LA NAVIDAD ES GENIAL ES PORQUE VENDE JUEGOS

de Sony resulta ser un peñazo demorado y vacuo. Es un juego genial pero absoluta y completamente injugable, lastrado por las peores ralentizaciones que hayamos visto jamás en un gran título.

De buen rollo

¿Te ha gustado? Bien, pero no todo es malo, lo bueno viene bajo la forma de un juego de rol de acción intergaláctica de los autores de *Caballeros de la Antigua República*. Entre tanta decepción, *Mass Effect* de Bioware han creado otra maravilla. Seguro que habrá pequeñas pegas por aquí y por allá –como cabría esperar de un título tan ambicioso como éste– pero, en su mayor parte, es sencillamente estupendo. Un mundo profundo y visceral, un diseño de personajes verdaderamente destacable, un árbol de conversaciones asombroso, un sistema de combate genial y unos gráficos que te harán llorar de felicidad a tus años, es el juego navideño que cualquier dueño de una 360 debería perder el culo por comprar.

En cambio, en PS3 la maravilla será *Unchartered: El Tesoro de Drake*. Pese a su nombre un tanto extraño, el homenaje de Naughty Dog a Tomb Raider es seguramente la mejor exclusiva que ofrece ahora mismo la plataforma de Sony. Mejor que *Ratchet & Clank*. Mejor que *Motorstorm*. Mejor que *Resistance*. Entremezcla exploración, combate, vehículos, juego cooperativo y unas vistas que queman los ojos, y es el juego que por fin atraerá algo de atención y de gloria para la consola, con permiso del programa nocturno especial de fin de año y de los saltos de esquí de la mañana siguiente.



El subtítulo de Kane & Lynch, Dead Men, no podía venir más a propósito



3 VIRTUA FIGHTER 5

PARA XBOX 360, PS3

Ya disponible para 360 tras su impresionante aparición para PS3... y lo tienes online en Xbox Live, además. Si juegas de manera medio decente tendrás tu trasero pegado al asiento hasta el final, pero incluso si dominas sólo pequeñas porciones de él verás que se trata del juego de pelea más detallado, profundo y gratificante jamás creado. Demostrado.



4 ACE COMBAT 6

PARA XBOX 360, PS3

Sí, lo que lees. Como en una serie que cuanto más se alarga más va empeorando. Pese a todo el juego no es sólo una vuelta a la forma, es una revelación, con unos gráficos que te golpean el rostro y algunos de los vuelos más bonitos que tu cerebro haya tenido el placer de pilotar. El resultado es un título con el aspecto, la emoción y la diversión de los mejores momentos de Top Gun.

5 SKATE

PARA XBOX 360, PS3

Pese a ser su mejor juego en años, EA lanzó *Skate* con cero publicidad. Es claramente superior a cualquiera de los *Tony Hawk's* que hay disponibles, gracias sobre todo a su increíble sistema de control y a su genial modo vídeo. Ah, y no hace falta ser un loco del skate para pillarle el truco, tranquilo.

LISTADO NGAMER CATÁLOGO de Wii

EL RESUMEN DEFINITIVO DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS PARA LA Wii

CALIDAD

Parecía que no iba a llegar nunca, pero por fín tenemos con nosotros todos esos títulos que creíamos tan lejos. No sólo Super Mario Galaxy que ya es bastante, sino un montón de juegos que logran despertar de nuevo las Wiis de muchos usuarios. Son títulos para todo tipo de personas. Desde Umbrella Chronicles y todo el séquito de arcades que llegan a nuestra consola, hasta juegos de aventura como Zack and Wiki que pronto hará su aparición.
Y lo que queda por llegar, pese a estar al borde de la sequía, algunos juegos como NiGHTS están a la vuelta de la esquina. Ha sido una gran campaña, llena de nombres básicos para Nintendo. Pero aún queda mucho que decir.

¿NO ESTÁS DE ACUERDO?

Muchas veces no estamos de acuerdo con la nota que otros han asignado a un juego, ¿es tu caso?, ¿piensas que *Harry Potter* no tiene nada de mágico? Quieres hacer algo al respecto, ¿verdad? Envíanos un correo electrónico o una carta indicando cuáles son tus cinco juegos preferidos.



EM@IL
revistangamer@globuscom.es

Aceptamos todos los emails, menos los que hablen de literatura inglesa o tengan un link a un anuncio de Viagra.



CORREO
NGAMER (Globus)
Covarrubias 1, 1ª
Madrid 28010

Por favor, que sea a máquina o con letra bien clarita.

ALIEN SYNDROME SEGA | TOTALLY GAMES | 50%
Se juega como si fuera 1986, con controles medio decentes y un buen sistema de nivelado. Está bien para pasar un rato, si es que puedes con unos graficos tan angulares.

BILLY THE WIZARD DATA DESIGN | DATA DESIGN | 10%
Las plataformas no son nada buenas la verdad, tiene un aspecto técnico bastante esaso y no innova en nada.

BOMBERMAN LAND HUDSON | HUDSON | 60%
Es básicamente un juego para un sólo jugador que viene con una colección de minijuegos. Lo mejor es hacerse con un original que no sea de consola virtual.



BOOGIE EA | EA VANCOUVER | 60%
El modo Historia es demasiado corto, la mayoría de las canciones son excesivamente difíciles, y el baile no es que sea la monda. Pero tiene sus momentos de gloria.

CALL OF DUTY 3 ACTIVISION | TREYARCH | 80%
Esos malditos Nazis han vuelto. Mejor terminar con ellos con unos controles decentes y minijuegos sospechosos. ¿Es que no saben que hay una guerra de por medio?

CARNIVAL GAMES GLOBAL STAR SOFTWARE | CAT DADDY | 70%
Una inconsistente colección de alrededor de 25 minijuegos que mezcla controles horribles con elementos divertidos. No está mal.

COOKING MAMA TAITO | OFFICECREATE | 65%
Mezcla de gráficos al estilo de los dibujos animados con comida que parece de verdad para esta competición de chefs. Por desgracia, las tareas se vuelven repetitivas demasiado pronto.

CRASH: LUCHA DE TITANES SIERRA | RADICAL ENTERTAINMENT | 68%
Crash vuelve a nuestras consolas como si no hubiera pasado el tiempo desde sus inicios en Playstation 1.

DEWY'S ADVENTURE KONAMI | KONAMI | 65%
Suficientes ideas novedosas, interesantes puzzles y buenos jefes en este mono plataformas.

DRIVER PARALLEL LINES UBISOFT | REFLECTIONS | 70%
Es probablemente lo más parecido al *GTA* que veremos en la Wii, pero, lo creamos o no, hay demasiada conducción entre una misión y otra.

ELEDEES KONAMI | KONAMI | 82%
Leyes pretenciosas de la física, grandes cantidades de cacharros ridículos para lanzar y un diseñador de alto nivel que utiliza las posibilidades de WiiConnect24. ¡Viva!

ENDLESS OCEAN | 88% NINTENDO | ARIKA
Date un paseo por el mal de lo más relajante. Realmente no hay mucho más que hacer pero es realmente diferente.

ESCAPE FROM BUG ISLAND SPIKE | SPIKE | 48%
Conviértete en exterminador y lucha contra insectos gigantes en este clon de *Resident Evil*. Los controles son lentos y los híbridos de hombre-rana-perro son horrorosos.

EXCITE TRUCK NINTENDO | MONSTER GAMES | 77%
Bastante entretenido, título corto. El terreno y los saltos hacen que sea poco menos que divertido.

FIFA 08 EA | EA CANADA | 61%
Controles peculiares en una adaptación para Wii del juego de fútbol, con mayor o menor acierto.

THE GODFATHER EA | EA | 70%
Si quieres sentirte como Marlon Brando pero en una especie de GTA en Wii podrá hacerlo, y zarandeando a tus enemigos con el wiimote.

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE | 84% SAMMY | ARC SYSTEM WORKS
Pese a que no reinventa el género, logra cumplir muy bien con las expectativas de los aficionados a Guilty Gear.

GUITAR HERO III | 91% ACTIVISION | REDOCTANE
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juega en modo cooperativo o mediante Wi-Fi. Tienes que tenerlo.



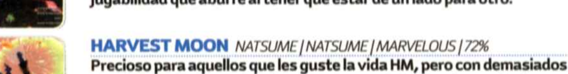
HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX EA | EA | 60%
Uno de los juegos más bonitos y detallistas de Wii, desinflado por una jugabilidad que aburre al tener que estar de un lado para otro.

HARVEST MOON NATSUME | NATSUME | MARVELOUS | 72%
Precioso para aquellos que les guste la vida HM, pero con demasiados tiempos de carga que puede no convencer del todo a los escépticos.

HEATSEEKER CODEMASTERS | IR GURUS | 80%
Rápido, con muy buenos modelos de aviones: estimulante. No, de verdad. Se maneja de maravilla, aunque sea un poco difícil al principio

ICE AGE 2: THE MELTDOWN VIVENDI | EUROCOM | 70%
Quizá el mejor juego de ardillas-ratas que se haya hecho, no demasiado malo para lo que es habitual en los juegos licenciados de películas para niños.

KORORINPA HUDSON | HUDSON | 81%
Cómo nos gustan los pandas gruñones. Es una pena que su ductilidad dure tan poco, cuando es mejor que la de *Monkey Ball*.



THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS | 97% NINTENDO | NINTENDO
Empieza de manera lenta, pero se revela como el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA | 90% ACTIVISION | TT
Las piezas de Lego saben perfectamente como acoplarse a cada plataforma que tocan, y nosotros se lo agradecemos.

MADDEN NFL 08 EA | EA TIBURON | 80%
EA muestra cómo se adapta un juego multiconsola a Wii con estilo, con unos controles preparados para los gestos de pelea.

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES SEGA | SEGA | 80%
La pareja de moda en las consolas se preparan para competir uno frente a otros en esta colección de minijuegos deportivos.



MARIO PARTY 8 NINTENDO | HUDSON | 59%
Los paneles no están mal, pero no es nada del otro mundo. Un millón de menús y de escenas que no se pueden suprimir lo hacen aburrido.



MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL NINTENDO | NEXT LEVEL GAMES | 78%
¡Carga! ¡Contigo online! Es el fútbol de Mario, y ya nos nos sorprende que sea poco realista y esté lleno de powerups y movimientos chillones y horteras.



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE ACTIVISION | VICARIOUS VISION | 65%
Jugando a ser héroes de la Marvel en un ingenuo enfrentamiento al mítico *Gauntlet* de Atari con sabor a superhéroe y machaca botones.



MERCURY MELTDOWN REVOLUTION ATARI | IGNITION | 80%
La mayor diversión que podrás tener con una bola de mercurio que puede estirarse, calentarse, romperse en pequeñas bolitas e, incluso, insultarse.



METAL SLUG ANTHOLOGY SNK PLAYMORE | TERMINAL REALITY | 78%
Ni siquiera un elefante escupiendo truenos por la trompa puede quitar el amargo sabor de esta perezosa conversión. Los amantes de los arcade se deleitarán con él.



METROID PRIME 3 CORRUPTION | 91% NINTENDO | RETRO STUDIOS
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos *Metroiders* más que felices.



MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON MIDWAY | JGI | 79%
Este juego de lucha coloca a *Mortal Kombat* en un punto a vida o muerte. Mando clásico o Wiimote a tu elección.



MYSIMS | 90% EA | EA
Construye una ciudad desde sus cimientos y decórala con todo tipo de muebles. Totalmente sin objetivo y brillante.







NBA LIVE 08 EA | EA CANADA | 70%
Los aficionados a este deporte tienen aquí un juego muy familiar. Controles correctos para un juego correcto.




PANGYA GOLF WITH STYLE TECMO | NTREEV | 75%
Un juego de golf con personajes anime y gran profundidad; muy divertido, si te gusta la temática anime de tecmo.


POKéMON BATTLE REVOLUTION NINTENDO | GENIUS SONORITY | 59%
Un paso adelante gráficamente, dos atrás en contenido. demasiado parecido a perla/diamante en su mecánica. No innova demasiado.


PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS UBISOFT | PIPEWORKS | 67%
Un paso de GameCube a Wii poco convincente pero sigue teniendo alguno grandes puzzles, acompañado de buena música y buenas dósis de acción.


RED STEEL | 90% UBISOFT | UBISOFT PARIS
Juego de acción en primera persona difícil de controlar al principio – Hace un uso excelente de los controles.


RESIDENT EVIL 4 | 96% CAPCOM | CAPCOM
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.


ROCKSTAR PRESENTS TABLE TENNIS ROCKSTAR | 77%
Un poco como el *Wii Sports* Tennis, pero con buenos controles. Es un buen simulador, aunque le falta algún detalle más.


SCARFACE: THE WORLD IS YOURS SIERRA | RADICAL | 82%
Parece que el Wiimando se hizo especialmente para agitarlo rápidamente sobre los tejados. Disparos y conducción al más puro estilo *GTA*.


SHREK TERCERO ACTIVISION | AMAZE | 62%
Lo suficientemente entretenido para "los hijos de los demás", con algún que otro ataque de los buenos. La jugabilidad es demasiado familiar, sin embargo.


SIMS 2 NÁUFRAGOS EA | EA | 75%
Mucho más centrado que otros juegos de los Sims. Materiales para construir tus casas y amigos y monos por todos lados.


SONIC Y LOS ANILLOS SECRETOS SEGA | SEGA | 82%
A toda pastilla es una buena mezcla la de golpear al enemigo y esquivar obstaculos, pero hacerlo a una velocidad normal te pone de los nervios . Los mini juegos los levantan un poco.


SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | 71%
No estaría mal si no fuera por unos controles que a veces no responden tan bien como deberían.Aun así, Sam sigue siendo el mismo, nuestro agente doble favorito.


SSX BLUR | 88% EA | EA MONTREAL
El primer juego con sustancia desde el lanzamient de Zelda. Control perfecto y una buena calibración. Además, es precioso.


SUPER MARIO GALAXY | 97% NINTENDO | NINTENDO
Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii.


SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ | 84% SEGA | SEGA
Oh, la simplicidad de un simio en un juego de puzzles. Con 100 juegos y 50 minijuegos que te entretendrán un buen rato.


SUPER PAPER MARIO | 88% NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS
Un gran plataformas totalmente plano que desprende todo el potencial y la magia de Mario de una forma sencilla y que funciona.


THRILLVILLE OFF THE RAILS LUCASARTS | FRONTIER | 80%
Construye un parque temático.Realmente es una colección de minijuegos empaquetado con recuerdos de la infancia y diersión con una duración cuestionable.


TIGER WOODS 07 EA SPORTS | EA SPORTS | 60%
El mejor juego de golf en Wii, pero todavía no es el juego definitivo de golf. Logra un gran avance en el género pero apenas se diferencia de su antecesor.


TRANSFORMERS ACTIVISION | TRAVELLER'S TALES | 56%
La música está genial y parece bonito, pero moverse por el mapa resulta demasiado difícil, y tanto los controles como la cámara son bastante desagradables.


TRAUMA CENTER: SECOND OPINION | 84% ATLUS | ATLUS
La cirugía, los dilemas morales y cientos de desafíos hacen que este juego funcione. Extremadamente difícil, pero muy adictivo.


WARIOWARE: SMOOTH MOVES | 83% NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS
Lástima que el modo multijugador no sea simultáneo.
Una de las mejores recopilaciones de minijuegos que existe.


Wii PLAY NINTENDO | NINTENDO | 70%
La Wii puede jugar peor no por mucho tiempo. Nueve juegos que carecen de profundidad, justificable únicamente por el Wiimando extra que te dan por unos siete euros más.


Wii SPORTS NINTENDO | NINTENDO | 82%
No hay opción en cuanto a tenerlo o no, así que menos mal que es divertido. Sencillo, adictivo e incluso puede utilizarlo tu abuela. ¡El primero que probaste!


WWE SMACKDOWN 2008 THQ | YUKE'S | 82%
Un buen juego para el deporte de lucha libre del momento. Los personajes son enormes y tienen un buen modelado.

TOP 15 DS



THE VERY BEST DS GAMES YOUR MONEY CAN BUY

01


THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con lo mejores puzzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.

02 **ADVANCE WARS DUAL STRIKE** NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



03 **PLANET PUZZLE LEAGUE** NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



04 **ANIMAL CROSSING: WILD WORLD** NINTENDO | EAD | 89%
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.





05 **NEW SUPER MARIO BROS** NINTENDO | R&D1 | 89%
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años



06 **WARIOWARE: TOUCHED!** NINTENDO | R&D1 | 88%
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores



07 **CHIBI-ROBO: PARK PATROL** NINTENDO | SKIP | 86%
Un set de personajes dulces y extraños, pero a la vez inmensamente atrayentes, y sobre todo, brillantes, coloridos, una delicia de juego animado de forma agradable.



08 **STARFOX COMMAND** NINTENDO | Q GAMES | 85%
Abandonar las batallas épicas de espadas a favor de una mecánica semiestratégica ha sido un paso en falso: pero resulta rentable..



09 **YOSHI'S ISLAND DS** NINTENDO | ARTOON | 85%
El equipo de XBox Blink The Cat ha metido sus sucias manos en toda una leyenda de Nintendo. Y lo ha hecho bien. Muy bien.



10 **WORMS OPEN WARFARE 2** THQ | TEAM17 | 85%
Una de acción para jugar sólo o con amigos, destruye gusanos a mogollón en esta joya de estrategia adictiva.



11 **TETRIS DS** NINTENDO | IN HOUSE | 84%
La versión "mejorada" del *Tetris* es una sarta de tonterías, pero el modo Wi-Fi multijugador le añade una nueva dimensión a la cosa.



12 **HOTEL DUSK: ROOM 215** NINTENDO | CING | 84%
Detectives, filetes para cenar y un lugar para jugar a los bolos a media noche. Más libro que juego, pero es bueno pasando las hojas.



13 **DK JUNGLE CLIMBER** NINTENDO | PAON | 84%
Donkey Kong regresa por fin a su antiguo esplendor, mientras tú corres a toda prisa por los distintos niveles al más puro estilo mono en este mágico plataformas.



14 **METEOS** BANDAI | Q ENTERTAINMENT | 83%
Junta símbolos y mándalos al espacio al son de una melodía tecno. ¡Alucinante!



15 **PICROSS DS** NINTENDO | NINTENDO | 83%
Olvídate de los sudokus, toda la estimulación cerebral que necesitas está en las casillas de *Picross*.





ESTAMOS JUGANDO

Mario Galaxy: "La galaxia de los pasteles es infernal, pero ya la tenemos más que dominada".

Ghost Squad. "Nunca un juego tan corto nos tuvo enganchado tanto tiempo".

Guitar Hero III. "Me termino esta canción en el modo extremo y lo dejo, de verdad, de verdad que sí."

Zack & Wiki. "Prueba con el mando de esa forma. No, así no, girándolo a la derecha. ¿no se abre? vaya".

Scrabble DS: "Este año podría ser uno de los juegos que sustituyan a Trivial Pursuit en nochevieja"


Heroes Of Mana: "Seguiré jugando hasta que aparezca Secret of Mana en la consola virtual"





GUÍA DE COMPRAS NGAMER

Para que no te pierdas cuando vayas de compras, no hay nada mejor que busques los juegos que se adecúen a tus gustos. Disfrútalos

¡ESPERA! ¿Crees que esto es todo? En nuestro próximo número tendremos mucho más. Los mejores juegos obtienen los mejores premios del 2007.

PARA LOS RÁPIDOS

Lo mejor para los que nunca tienen tiempo





Wario Ware Smooth Moves
Wario siempre tiene la fórmula de los minijuegos perfecta para cada ocasión. No hay nada mejor a la hora de hacer posturitas frente a los amigos.





Elite Beat Agents
Cuando dudes entre escuchar música o jugar, Elite Beat Agents te proporciona grandes dosis de ambas. Tiene modos de dificultad absurda para los enfermos.



Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos
No hay nada mejor que unas partidas rápidas entre Mario y Sonic para ir entrando en calor. Con dos mandos la experiencia siempre es mejor.



Worms Open Warfare 2
Si buscas un Worms que realmente valga la pena, esta segunda parte cumplirá con todos los requisitos. Armas, multijugador y portátil. ¿Quién quiere más?



Guitar Hero II
La música en los videojuegos está de moda. Si no has jugado nunca, te mantendrá atado a tu guitarra mucho tiempo, y luego necesitarás otra guitarra.

PARA LOS COMPLEMENTARIOS

Para los que consola y mando no son suficientes



Estación de carga *(Thrustmaster)*
Con esta estación de carga tendrás todos tus mandos y nuncachos bien organizados, mientras que van recargando las pilas, listos para volver a usarse de nuevo.



Carcasa Phantom Hourglass *(Nobilis)*
Una de las carcasas más bonitas que hemos encontrado. También la hay en blanco y con el dibujo de Mario.



Pad Thrustmaster *(Thrustmaster)*
Este pad tiene la ventaja de poder usarse tanto para los juegos de la Consola Virtual como para tus juegos de GameCube, lo cual es bastante práctico. Además es muy cómodo.



Console Stand Wii *(Nobilis)*
Bonito por fuera, y útil por dentro, ya que te permite organizar todos tus accesorios y consola en un mismo soporte horizontal.



Starter Kit 15 en 1 *(Ardistel)*
Con este kit de accesorios poco le queda a tu Wii por tener. Cable por componentes, fundas, cuerdas, baterías, filtros de aire, recoge-cables... lo tiene todo.

PARA LOS PROFUNDOS

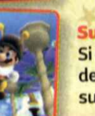


Los juegos por los que eres jugón. Los que te dan escalofríos.



The Legend of Zelda: Twilight Princess
Link siempre está cuando se le necesita. Y tú sabes que si te compraste una Wii, fue por este juego.

Final Fantasy III
La manera de que el rol viva en nuestras consolas, y el capítulo que nunca llegó. Puede no ser el mejor de la serie, pero lo vas a disfrutar de una manera especial.



Super Mario Galaxy
Si tienes una Wii tienes que tener este juego. Es así de simple. Originalidad, diversión, gravedad, y por supuesto, Mario, tu fontanero, ahora en el espacio.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Nadie imaginaba que Link podría reinventarse tanto. Los puzzles mejor hilvanados se presentan de la mano de un Zelda que ya es un clásico.



Metroid Prime 3 Corruption
No sabrás lo que son buenos diseños hasta que no hayas visto lo que Retro Studios ha creado. No sabrás quién es Samus hasta que no lo hayas terminado.

PARA LOS ORIGINALES



Porque estos juegos no los encuentras en otros lugar



Animal Crossing: Wild World
No hay nada mejor que hablar con los animales. Y si dicen que estás loco, es porque no han hablado nunca con Resete. Cómpralo y únete a su comunidad, ya.



Trauma Center: Second Opinion
Si eso de ser cirujano fue una de tus frustaciones, Trauma Center te lo cura a base de bisturí y buenas formas, y sin esas largas operaciones de hospital.



Hotel Dusk: Room 215
Porque las aventuras no han muerto. Y si son en blanco y negro mejor. Amamos lo clásico, pero sobre todo, amamos los puzzles que nos proponen y las historias que nos cuentan.





Wii Play
La razón por la que comprarse un segundo mando. Sí, pueden ser muy simples, pero tarde o temprano siempre vuelves a su simpleza.

Donkey Kong Jungle Beat
De acuerdo, su versión en Game Boy Advance le delata. Pero su uso de la pantalla táctil lo hace digno de mención. Te gustará tanto que te dolerán los índices.

SUSCRÍBETE A NGAMER

3 REVISTAS POR SÓLO 6,50 €



Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6,50 € (2,15 € por ejemplar). La suscripción estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,50 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

NG-01003

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

* **Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55**
* **Por e-mail: suscripciones@globuscom.es**
* **Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43**

o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.



PRÓXIMO NÚMERO

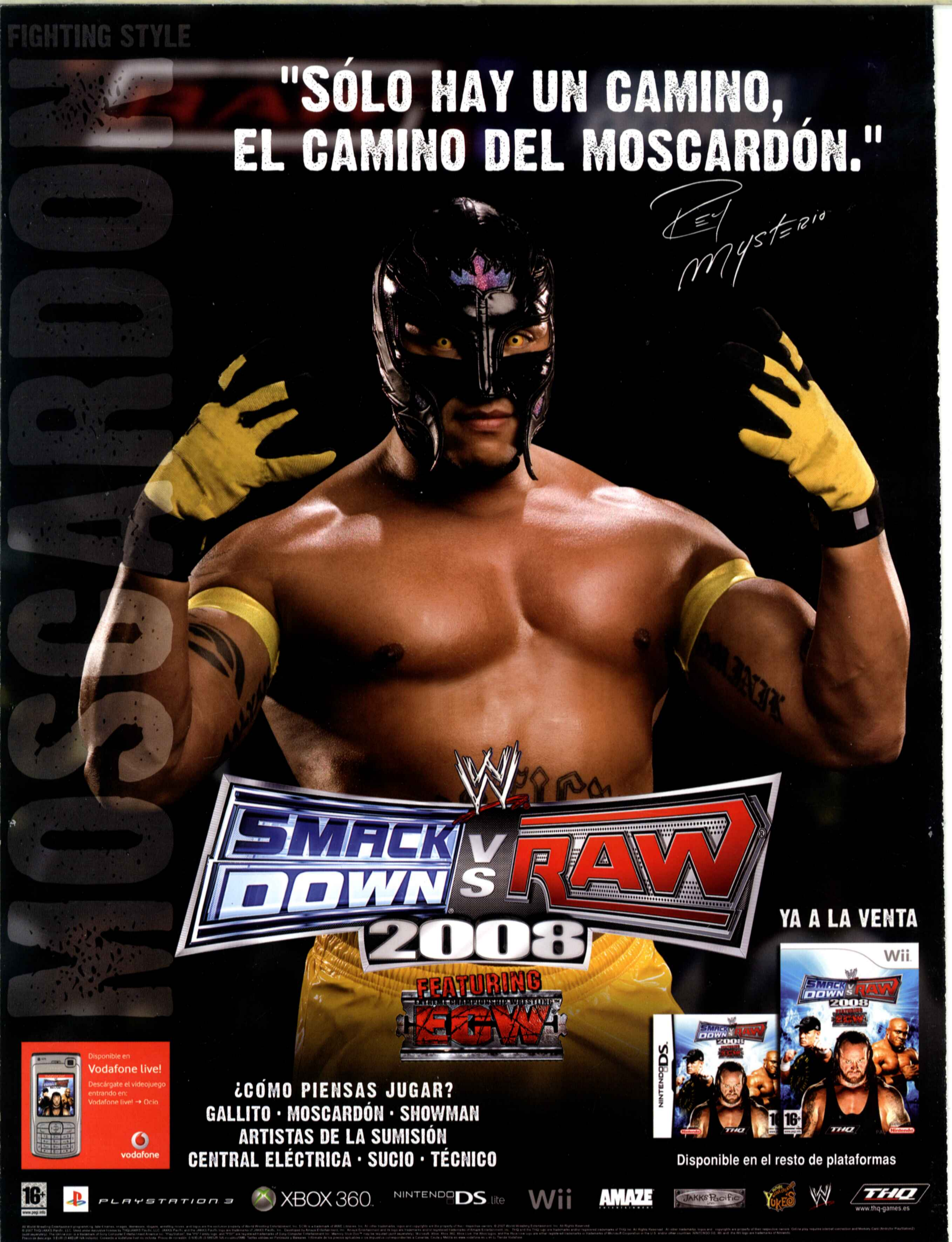
¿ESTÁS PREPARADO PARA LO QUE ESTÁ POR LLEGAR?

Descubre con nosotros lo que las consolas de Nintendo nos deparan para los próximos meses

MARIO KART Wii Más sobre el mejor juego de conducción que existirá online
PREMIOS NGAMER Los juegos que más nos han divertido en el último año
NIGHTS El juego de Sega más esperado por fin se presenta a declarar
NOVEDADES Nada mejor que un aluvión de juegos para comezar con buen pie

+

¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!



FIGHTING STYLE
MOSCARDÓN
"SÓLO HAY UN CAMINO,
EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."
Rey Mysterio
SMACK DOWN VS RAW
2008
FEATURING
EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING
ECW
YA A LA VENTA
Disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en:
Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
Disponible en el resto de plataformas
16+
PLAYSTATION 3
XBOX 360
NINTENDO DS lite
Wii
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es